В далёком будущем **3**
Миллиард лет творения 3
Янтарный монолит 6

Часть 1: Основы **7**
Глава 1: Добро пожаловать в Девятый мир 7
Глава 2: Как играть 10

Часть 2: Персонажи **17**
Глава 3: Создание игрового персонажа 17
Глава 4: Типы персонажа 26
Глава 5: Описатели персонажа 27
Глава 6: Фокус персонажа 35
Глава 7: Экипировка 88

Часть 3: Игровой процесс **100**
Глава 8: Правила игры 100

Часть 4: Сеттинг **146**
Глава 9: Жизнь в Девятом мире 146
Глава 10: Стидфаст 153
Наварен 154
Морское королевство Гхан 159
Драолис 164
Тэмор 170
Малевиш 173
Искобал 178
Пифаронская Империя 182
Милав 186
Анчуан 190
Западные Моря 197
Глава 11: Запределье 202
Небеснополя облачнокристаллов 203
Чёрный Риаж 206
Цесилианские джунгли 213
Равнины Катару 216
Дессанеди, Зазубренные Пустоши 220
Лес Ба-Адену 224
Эррид Калоум 227
Рассечённые моря 228
Аморфные Поля 239

Сешар 241
Гуран: Пропавший город 243
Матеунис, Ледяная Пустыня 249
Глава 12: За пределами Запределья 255
Часы Калы 255
Аугур-Кала 257
Вне Девятого мира 259
Прочие деревни, поселения и сообщества 265
Глава 13: Организации 269
Орден Истины 269
Конвергенция 270
Ангуланские рыцари 272
Зазубренная Мечта 273
Красные Флоты 275
Сараценианцы 276

В далёком будущем

Миллиард лет творения

Нуменера – это история, которая создалась в процессе рассказа. Когда шесть лет назад я начал над ней работать, декорации и концепции выросли из странного образа: две фигуры в простых, потрёпанных плащах (монахи? средневековые путешественники?) идут по огромному пространству. Когда наша точка зрения отъезжает назад, мы видим, что в действительности они идут по поверхности огромного зубчатого колеса. Всё это – часть гигантской машины. Основной темой этого видения была Нуменера в самом широком смысле: фантастический мир с технологической основой. У меня уже много лет были искры идей, которые шли в том же направлении. Большинство сводилось к группе магов или жрецов, совершающих сложный ритуал, но использующих какие-то устройства, произносящие заклинания при каждой манипуляции с машиной.

Технология, которая кажется волшебной. Вот тут-то и появляется наш добрый друг Артур Кларк со своими мудрыми словами: “любая достаточно развитая технология неотличима от магии.” Они – основная идея Нуменеры.

Но эти две фигуры в плащах, медленно и бесшумно шагающие по гигантскому снаряжению, имеют и другие смыслы. Они очень загадочны. Они очень далеки друг от друга. Эта сцена очень странная. Мы не можем себе представить, как в нашем мире это может происходить. Здесь явно другой контекст, бесконечно отличный от нашей реальности.

Нуменера и должна быть такой. Не всё здесь объяснено. Странности, особенно внеконтекстные странности, дело совершенно обычное. Мы не до конца понимаем жизнь или мотивы этих людей, потому что как мы можем это сделать? Мы можем только догадываться. Мы применяем к ним наши собственные шаблоны. Например, нам они кажутся чем-то вроде средневековья, поэтому мы будем использовать понятия, термины и образы, которые соответствуют нашей истории, чтобы описать будущее, настолько далёкое, что мы даже не можем его осознать.

Но именно это и делает всё это таким интересным. Это как если бы вы были ребенком и увидели всего несколько мгновений сериала или фильма, или, может быть, несколько изображений из книги, и вы понятия не имеете, что всё это значит. Вы начинаете заполнять пробелы догадками о том, кто эти персонажи и что они делают. Вы понятия не имеете, правы ли вы, но знаете одно — вы хотите знать больше. Но вы не можете знать всего. Это выше нашего понимания. Так что на самом деле важно именно стремление к пониманию. Процесс путешествия важнее пункта назначения.

Это последний слой сложностей Нуменеры. Ведь точно так же, как у нас нет контекста, чтобы понять эти две фигуры (людей, живущих через миллиард лет в будущем), у них нет контекста, чтобы понять свой мир. Они живут среди обломков цивилизаций гораздо более древних и великих, чем их собственная, не могут этого понять. Во всяком случае, не целиком. Так что, возможно, мы понимаем их, или, по крайней мере, некоторые аспекты их жизни, лучше, чем мы думали. Но для них это вопрос выживания, а не понимания. Они учатся по крупицам — ровно столько, чтобы выжить. А значит, и мы тоже.

Из подобных воззрений выросла Нуменера. В 2012 году мы запустили кампанию Kickstarter по финансированию её создания и в итоге профинансировали целую линейку продуктов. (И, по сути, Monte Cook Games теперь является компанией с

десятью сотрудниками, несколькими игровыми линейками и множеством больших и интересных планов на будущее.) Мы создали немало продуктов, продолжая развивать мир и игру. А потом сделали ещё кучу. Мы исследовали просторы космоса, морские глубины и измерения за пределами привычного. Мы добавили ещё больше тварей и врагов, больше сокровищ и больше приключений. Всего на момент написания этой книги в линейке Numenera насчитывается 70 продуктов, включая романы, карточные колоды, листы персонажей, кости и многое другое. Здесь есть лицензионные миниатюры Numenera, мешочки для костей, футболки, две карточные игры, отмеченная наградами компьютерная игра и короткометражный фильм.

Таким образом, за прошедшие годы Нуменера стала намного больше, чем просто этот маленький мечтательный образ. Она растёт, расширяется и развивается. Множество авторов дали этому миру множеством голосов, создав нечто, выходящее далеко за пределы видения одного человека. И всё же нам ещё так много предстоит сделать. Вы держите в руках, по сути, первый шаг в совершенно новом путешествии по Нуменере. Не волнуйтесь, если это ваша первая вылазка в это странное место — всё, с чего вам нужно начать, находится на этих страницах. Но если вы ветеран или даже были с нами с самого начала, то обязательно найдете что-то новое и интересное.

И мы счастливы, что вы с нами. Некоторые из моих любимых моментов, связанных с Numenera за последние пять лет, были от людей, говорящих, что они никогда раньше не играли в РПГ, но Numenera зацепила их. Или, что ещё чаще, Нуменера была игрой, которая заставила их начать вести игры. Или же разные люди рассказывали, как высоко они ценили то, что в Нуменере нашли часть себя. Независимо от того, были ли они женщинами, цветными или LGBTQ активистами, они не были исключены из Девятого мира. И, возможно, что ещё важнее, они нашли там что-то, что казалось частью их самих. Насколько же это круто? Как удивительно, что мы все можем заглянуть в наш мир через миллиард лет и найти частичку самих себя.

Как и подобает расширяющейся вселенной, Numenera больше не является трудом одного дизайнера. Как я уже сказал, было много голосов, и эта книга не является исключением. Дизайнеры Шон Рейнольдс и Брюс Корделл, а также главный редактор Шэнна Жермен работали со мной над большей частью изменений здесь.

И в дополнение к моим замечательным соотечественникам, и конечно же, Кларку, есть ещё кое-кто, кто нуждается в упоминании. Как я уже писал во введении к оригинальной книге Numenera, очень многое из того, что вдохновило Numenera, исходит от одного из моих любимых авторов, Джина Вулфа. В "Книге нового солнца" Вульф с поразительной литературной глубиной завершает работу, которая сначала кажется фантастикой прошлого, но в конце концов мы узнаем, что на самом деле это научно-фантастический рассказ, действие которого происходит в далёком-далёком будущем. Книга изящна и хорошо написана, в ней больше творческих идей чем во всём что я когда-либо читал. Вы тоже должны её прочитать. Мне посчастливилось изучать беллетристику под руководством Вульфа, и я многое узнал о ремесле писателя. Его работа и стиль всегда будут вдохновлять меня, но лучше всего они проявились в Нуменере.

Многие вещи послужили источником вдохновения для Numenera, поэтому я создал библиографию для игры, которую вы найдете в приложении B (стр. XXX). Но задолго до того, как вы туда попадете, почему бы не прочитать “Янтарный монолит” (стр. XXX)? Эта история задает тон сеттингу и даёт огромное количество деталей о Девятом мире, о том, что персонажи будут делать в игре, и том, как сильно МИ и игрокам придется напрягать воображение.

Затем прочитайте главу 1: Добро пожаловать в Девятый мир, которая опишет вещи немного более ясно. После этого прочтите главу 2: Как играть в Numenera, из

которой вы получите хорошее представление о том, что вам нужно знать. Все остальное, создание персонажей, полные правила, сеттинг, существа и так далее, это просто детали, хотя, надеюсь, что забавные и интересные. (Вот подсказка, которая, я надеюсь, действительно поможет: используйте Как играть в Numenera [стр. XXX], чтобы изучить и научить основам игры, и главу 8: Правила игры [стр. XXX] в качестве справочного инструмента, когда у вас появятся вопросы.)

Если вы собираетесь стать мастером игры, внимательно прочитайте главы "Ведение игры" (начиная со страницы XXX) после прочтения правил. Там я сделал всё возможное, чтобы передать суть игры и открыть некоторые секретов для запуска отличной игры.

Если у вас есть опыт работы с Numenera, вы захотите взглянуть, в частности, на главу 4: Тип персонажа (стр. XXX), чтобы увидеть множество изменений (включая вторжения игроков!). Вы также захотите взглянуть на главу 8, чтобы увидеть, как были упорядочены правила. И конечно, посмотрите на новые приключения (начиная со страницы XXX). Однако вы заметите, что мы не сделали ни одного изменения, которое изменило бы механику большинства ранее опубликованных книг по Numenera. Ваши бестиарии, приключения, шифры, артефакты и многое другое всё ещё совместимо с правилами этой книги.

Янтарный монолит

Часть 1: Основы

Глава 1: Добро пожаловать в Девятый мир

Девятый мир – это химера из чудес иных, давно павших, миров, но главное в нём не сами чудеса, то, как они изменяют настоящее и помогают строить будущее.

Железный ветер, стр. XXX

Нуменера, стр. XXX

Стидфаст, стр. XXX

Янтарный папа, стр. XXX

Орден Истины, стр. XXX

Запределье, стр. XXX

Жрец Эонов, стр. XXX

Конклавы, небольшие замкнутые группы жрецов Эонов в Запределье, могут дать защиту и ресурсы сообществам, что возникают вокруг них. Однако временами конклавы становятся настолько замкнутыми и сконцентрированными на своей работе, что в конечном итоге их странные эксперименты подвергают риску всех окружающих.

Ранее было восемь миров. Вы можете называть их эпохами, эонами или эрами, но вполне обоснованно можно назвать их абсолютно отдельными мирами. Каждый прежний мир существовал многие тысячи лет. В каждом из них был вид, чья цивилизация поднялась до абсолютного господства, но в конечном итоге погибла или рассеялась, исчезла или переросла реальность. В дни процветания мира его лидеры разговаривали со звёздами, перестраивали свои физические тела и властвовали над материей и сущностью – и всё это своими собственными уникальными способами.

И каждый оставлял после себя остатки.

Девятый мир построен на костях предыдущих восьми, хотя сильнее всего воздействие предыдущих четырёх. Покопайтесь в пыли, и вы обнаружите, что каждая песчинка была обработана, изготовлена или выращена, а затем перемолота обратно в дрит, тонкую искусственную почву, неумолимой силой времени. Посмотрите на горизонт — это гора или часть немыслимо большого памятника забытому императору потерянного народа? Почувствуйте тонкую вибрацию под ногами и знайте, что древние машины, размером с государство, всё ещё работают в недрах земли.

Девятый мир - это химера из чудес иных, давно павших, миров, но главное в нём не сами чудеса, то, как они изменяют настоящее и помогают строить будущее.

Каждый из предыдущих восьми миров шёл собственным путём, слишком далёк, слишком самобытен, слишком непостижим. Сегодняшняя жизнь слишком опасна, чтобы погружаться в прошлое, которое невозможно понять. Люди раскапывают и изучают чудеса предшествующих эпох ровно настолько, чтобы выжить в том мире, который им был дан. Они знают, что энергия и знание незримо висят в воздухе, что перестроенные континенты из железа и стекла, внизу, на земле и над землей, хранят огромные сокровища, а тайные врата к звёздам, измерениям и царствам могут даровать силу, тайны и смерть. Иногда они называют это магией, и кто мы такие, чтобы утверждать, что они ошибаются?

Однако гораздо чаще, когда они находят остатки прежних миров, устройства, огромные машинные комплексы, измененные ландшафты, изменённых древними существ, невидимых нано-духов, парящих в облаках, называемых железным ветром, информацию, передаваемую через так называемую инфосферу, и следы посетителей из других измерений и чужих планет, они называют эти вещи нуменерами. В Девятом мире нуменеры – это одновременно и благо, и проклятие. Именно они сильнее всего

отличают это время от любой другой эпохи Земли.

В южной части огромного, единственного континента Девятого мира находится кластер населённых земель, которые совокупно зовутся Стидфастом. Хотя каждое из королевств и владений Стидфаста имеет своего собственного правителя, лидер, известный как Янтарный папа возглавляет Орден Истины, организацию жрецов Эонов, которая пользуется большим уважением в регионе. Таким образом, Янтарный папа, вероятно, самый могущественный правитель Стидфаста, хотя напрямую он не правит ни одним квадратным футом земли. Орден Истины почитает народы прошлого и их знания на квазирелигиозном уровне обожания и веры. Это религия, посвященная науке.

Глубже в дебрях лежит область, называемая Запредельем, где деревни и общины изолированы и редки. Здесь жрецы Эонов до сих пор изучают тайны прошлого, но они делают это в уединении отдаленных конклавов. Эти священники служат Янтарному папе разве что на словах и не считаются частью Ордена Истины. Подобно областям, в которых они живут, и конклавам, в которых работают, они изолированы, будучи по факту отрезаны от мира.

Люди Девятого мира

В этой молодой эпохе люди используют имеющиеся у них ресурсы, а также то понимание мира, которое имеют чтобы построить свою собственную жизнь. В Девятом мире ресурсы – это нуменеры, обломки былых эпох, а их понимание является грубым и неполным. Жрецы Эонов достаточно проницательны и образованы, чтобы предположить возможное применение нуменер, но так много ещё предстоит открыть. Даже существа и растения Девятого мира являются странными побочными продуктами ушедших эпох; прошлое оставило после себя флору, фауну и машины, некоторые из которых были созданы преданиями или природой, а другие были перенесены с далёких звёзд или измерений.

Люди Девятого мира одеваются в недавно сотканные ткани, но вплетают в одежду артефакты прошлого. Они куют доспехи, оружие и инструменты из материалов, извлечённых из древних сооружений и устройств. Некоторые из этих материалов являются металлами, но другие скорее похожи на стекло, камень, кость, плоть или вещества, которые не поддаются ни классификации, ни пониманию.

Идущие абсолютно неизвестными дорогами в поисках реликвий прошлого оказывают ценную услуги. Как правило, эти храбрецы, воинственные глефы, мудрые нано и коварные джеки, приносят свои находки жрецам Эонов, которые используют артефакты для изготовления инструментов, оружия и других благ для растущей цивилизации. Со временем всё больше людей учатся пользоваться нуменерами, но для большинства людей они по-прежнему остаются загадкой.

Так кто же тогда люди Девятого мира? Большинство из них – люди, хотя не все, называющие людьми, действительно ими являются. Точно так же существуют и нелюди: мутанты, помеси, генетически модифицированные и их потомки. А ещё есть визитёры, не являющиеся коренными жителями Земли, но которые теперь называют Девятый мир своим домом, и понимают прошлое (даже собственное) не лучше всех остальных.

Нелюди:
Чироги, стр. XXX
Маргры, стр. XXX
Мурдены, стр. XXX

Сатоши, стр. XXX
Йовоки, стр. XXX
Визитёры:
Латтиморы, стр. XXX
Варьеллены, стр. XXX
Артефакты, стр. XXX
Шифры, стр. XXX
Бзики, стр. XXX

Нуменеры

Люди, знающие реликвии древних миров, делят их на три типа: артефакты, шифры и бзики. Артефакты - это крупные устройства, которые обычно можно использовать несколько раз для получения одного и того же результата. Артефакт может быть поясом, создающим невидимый щит вокруг владельца, или летающим яликом, перевозящим людей и грузы из одного места в другое. Этот термин почти всегда используется для обозначения предмета, который имеет очевидное назначение – оружие, защита, транспорт, средство связи или получения новой информации, способ получения пищи или других полезных предметов и т. д.. Артефакты усиливают пользователей, или упрощают им жизнь.

Шифры обычно небольшие, незначительные устройства, с помощью которых большинство персонажей могут добиться одного эффекта, прежде чем они истощатся и станут диковинками или украшениями. Это может быть быстрая инъекция, предназначенная для восстановления физических повреждений у живого существа или небольшой предмет, который при правильном использовании становится взрывчатым средством. Однако, будучи собранными в одном месте, шифры становятся опасны, поскольку создают излучение и гармонические колебания, которые враждебны человеческой жизни.

Бзики, это реликвии, которые не являются ни шифрами, ни артефактами. Они не служат никакой очевидной цели, но имеют странные функции, которые по меньшей мере любопытны, а то и прямо забавны. Например, кусок стекла в металлической рамке, в котором виды странные картины, или коробка с тремя колокольчиками, звонящими в непредсказуемое время. Не все артефакты былых эпох можно понять. В сущности большую часть понять вовсе невозможно.

Для получения дополнительной информации о Девятом мире обратитесь к главе 4: Сеттинг(стр. XXX). Мастера игры захотят почитать главу 22: Использование Девятого мира (стр. XXX)

Нуменеры, такие как артефакты и шифры, добавляют особые возможности игровым персонажам, но всё с ними связанное остаётся на усмотрение мастера игры. Очень редко игрок выбирает эти предметы; они обнаруживаются во время изучения древних руин или превозмогания других проблем Девятого мира.

Numenera Discovery – полностью автономная книга правил; для игры вам не нужна Numenera Destiny. Однако, обе книги предназначены для совместного использования, поэтому, хотя нет необходимости искать упомянутые предметы в Numenera Destiny, она может помочь улучшить и углубить создание персонажей и игровой процесс.

Подробнее

Если другое дополнение Numenera ссылается на номер страницы в ОКП, этот

символ показывает, где это в Numenera Discovery.

Некоторые материалы, которые были в оригинальной ОКП были удалены из Numenera Discovery и теперь предлагаются в виде бесплатного дополнения, которое вы можете скачать по адресу montecookgames.com

Девятый мир глазами XXI века

Девятый мир – это научно-фантастический сеттинг примерно через миллиард лет. Люди этого мира живут среди обломков невообразимого ультратеха восьми предшествующих цивилизаций и называют их технологии магией. Невообразимо огромные машины работают в сердце континента, а в небесах над ним кружатся спутники, передавая бесчисленный данные и энергию. Нано – и гравитационные технологии, генная инженерия, пространственное искривление и сверхплотные полимеры позволили обитателям предыдущих миров изменить форму планеты. В их власти была масса и энергия.

Во многих отношениях Девятый мир – это средневеково-фантастический сеттинг, лишённый историчности. Когда люди, которые на уроках истории не уделяли должного внимания Средневековью, начинают играть в традиционную игру в стиле фэнтези, они часто вставляют современные темы или изобретения, вроде демократии, гигиены или спичек. Но в Девятом мире всё это, как и многое другое, имеет смысл. Персонажи могут иметь дождевики, чернильные ручки, смартфоны и пластиковые пакеты, оставшиеся от предыдущих эпох (или сделанные из остатков прошлого). Они могут знать, как передаются болезни или общественную механику социализма. Они могут знать, что Земля вращается вокруг Солнца, и обладать иными “не соответствующими” знаниями.

С другой стороны, персонажи Numenera не называют оружие “пушками”, а транспортные средства – “автомобилями". Технология в Девятом мире слишком развита и слишком чужда, чтобы такая терминология могла существовать. Использование терминов XXI-го века для обозначения оружия и транспортных средств так же неуместно, как и средневековых. Numenera странная — большая часть этого мира была создана не людьми и не для людей. Она не задумывалась понятной или знакомой, что персонажам, что игрокам. Только благодаря экспериментам, проницательности игрока и навыкам персонажа игровые персонажи (ИП) могут идентифицировать и, в идеале, использовать свои находки.

Возможно, хотя “скорее всего” будет точнее, что артефакты, шифры и бзики, которые используют персонажи, используются не по назначению. Взрывной шифр, который персонаж бросает во врага, возможно, был источником энергии для транспортного средства. А силовое поле, которое враг использует для защиты от взрыва, может быть рассчитано на сдерживание излучения топливных стержней в миниатюрном ядерном реакторе.

Добро пожаловать в Девятый мир, где каждое открытие может спасти вас—или убить. Вот только узнать это можно лишь попробовав.

Глава 2: Как играть

В ходе игры вы не будете получать опыт за убийство врагов или выполнение стандартных заданий. Открытия - вот душа Numenera.

Правила Numenera довольно просты по своей сути, поскольку все игровые механики вращаются вокруг нескольких основных понятий.

Эта глава содержит краткое описание механик игры, подходящее для знакомства с ней. Ознакомившись с ним, вы наверняка захотите почитать главу 8: Правила игры (стр. XXX) для более глубокого понимания.

Для определения результатов большинства действий в Numenera используется двадцатигранная кость (1к20). Если в книге упоминается *бросок*, кость которого не уточняется, речь идёт о броске к20.

Мастер игры задаёт *сложность* любого действия от 1 до 10. Каждой сложности соответствует *порог проверки*, равный её утроенному значению. К примеру, действие со сложностью 4 будет обладать порогом проверки 12. Чтобы успешно завершить действие, необходимо выбросить число, большее или равное его порогу проверки.

Сложность действия

Сложность действия	Классификация действия	Порог проверки	Описание действия
0	Обыденное	0	Под силу кому угодно и когда угодно.
1	Простое	3	Под силу большинству людей в большинстве случаев.
2	Обычное	6	Требует концентрации, но под силу большинству людей.
3	Требовательное	9	Требует полной сосредоточенности; Под силу большинству людей с шансом в 50%.
4	Сложное	12	Под силу подготовленным людям с шансом в 50%.
5	Амбициозное	15	Редко получается даже у подготовленных людей.
6	Внушительное	18	Практически невыполнимо для неподготовленного человека.
7	Устрашающее	21	Невыполнимо для человека, не обладающего нужными навыками и достаточным упорством.
8	Героическое	24	Подвиг, рассказы о котором будут жить долгие годы.
9	Легендарное	27	Подвиг, легенды о котором будут передаваться из поколения в поколение.
10	Невозможное	30	Действие, о котором обычный человек и не помыслил бы (но при этом не нарушающее законы физики).

Навыки персонажей, благоприятные обстоятельства или качественные инструменты позволяют снизить сложность действия. К примеру, для персонажа, натренированного в скалолазании, подъём по стене будет обладать сложностью не 6, а 5. Это называется *снижением сложности действия на один шаг*. Если же персонаж будет специализироваться на скалолазании, то сложность того же самого подъёма будет составлять уже 4. Это называется *снижением сложности действия на два шага*. Синонимичным выражением к снижению сложности является *облегчение задачи*.

Навык это область знаний, способность или умение, связанное с действием. К примеру, скалолазание, география или убеждение. Персонаж, обладающий навыком, выполняет действия, связанные с ним, лучше, чем персонажи, навыком не обладающие. Персонаж может быть *натренирован* в определённом навыке или *специализироваться* на нём.

Персонаж, выполняющий действие, связанное с навыком, снижает его сложность на один шаг, если натренирован в этом навыке, и на два, если специализируется на нём. Навык не может снизить сложность действия больше, чем на два шага.

Сложность, стр. XXX
Снижение сложности, стр. XXX
Навыки, стр. XXX
Натренированность, стр. XXX
Специализация, стр. XXX

Прочие факторы, снижающие сложность действия (помощь союзника, использование особого оборудования и т.п.) называют *преимуществами*. Преимущества не могут снижать сложность действия больше, чем на два шага.

Также сложность задачи может быть снижена путём использования Усилия. (Усилие описывается более подробно в главе 8: Правила игры).

Таким образом, на сложность задачи могут влиять три фактора: навыки, преимущества и Усилие.

Снижение сложности действия до 0 гарантирует вам успех, делая бросок кости ненужным.

Когда бросать?

Каждый раз, когда ваш персонаж пытается совершить какое-нибудь действие, МИ назначает его сложность, и вы бросаете к20 против соответствующего порога проверки.

Выпрыгивая из горящей техники, замахиваясь боевым топором на мутировавшее чудовище, переплывая бурную реку, опознавая странное устройство, убеждая торговца снизить цену, создавая предмет, используя силу чтобы контролировать разум врага или прорезая дыру в стене при помощи теплового излучателя, вы бросаете к20.

Однако при попытке совершить действие со сложностью 0 бросать кость не требуется - вы преуспеваете автоматически. Большинство действий обладают сложностью 0, к примеру, пройти по комнате и открыть дверь, использовать особую способность чтобы обратить гравитацию и взлететь или защитить союзника от радиации, активировать устройство (принцип работы которого вы уже понимаете) для создания силового поля. Все вышеперечисленные действия являются обыденными и не требуют броска.

Использование навыков, преимуществ и Усилия позволяет снизить сложность практически любой задачи до 0, тем самым убрав нужду в броске. Большинству людей будет трудно пройти по узкой деревянной балке, но для опытного гимнаста это проще

некуда. До нуля можно снизить и сложность атаки, тем самым преуспев без броска.

Нет броска - значит нет шанса на провал. Но нет и шанса на значительный успех (в Numenera это обычно означает выпавшее 19 или 20; см. Особые результаты в главе 8: Правила игры).

Бой

Атака в бою происходит так же, как и остальные броски: МИ задаёт сложность действия, и вы бросаете к20 против соответствующего порога проверки.

Сложность броска атаки зависит от того, насколько силён противник. Подобно действиям, противники обладают уровнями от 1 до 10. Зачастую сложность атаки по противнику совпадает с его уровнем. К примеру, сложность атаки по бандиту 2 уровня составит 2, а порог её проверки соответственно 6.

Важно отметить, что все броски делают сами игроки. Если персонаж атакует противника, игрок проводит бросок атаки, а если наоборот - бросок защиты.

Урон, наносимый атакой, не зависит от результата броска - это фиксированное число, определяемое используемым для атаки оружием. К примеру, копьё всегда наносит 4 единицы урона.

Показатель Брони персонажа снижает урон, получаемый им от атак. На него влияет наличие физической брони (к примеру, прочного кожаного колета или кольчуги) или особых способностей. Аналогично урону оружия, показатель Брони является фиксированным числом. При попадании по персонажу атаки, его Броня отнимается от полученного урона. К примеру, кожаный колет даёт 1 Брони, что значит, что носящий его персонаж будет получать на 1 урона меньше. То есть если героя, одетого в кожаный колет, ударят ножом, наносящим 2 урона, то он получит лишь 1 урона. Если Броня снижает полученный урон до 0, урона от атаки вы не получаете.

Если в правилах вы видите слово “Броня”, написанное с заглавной буквы (за исключением названий некоторых способностей), значит речь идёт о показателе Брони персонажа - числе, отнимаемом от получаемого им урона. Если же слово “броня” написано со строчной “б”, значит речь идёт о физической броне, которую можно надеть.

Существует три категории физического оружия: лёгкое, среднее и тяжёлое.

Усилие, стр. XXX

Броня, стр. XXX

Для многих людей бой станет важной частью Numenera, но выбор, добавлять его или нет, остаётся за вами. Numenera не обязательно должна быть игрой, завязанной на сражениях.

Хотя в Девятом Мире достаточно квази-исторического вооружения и брони, вроде мечей, копий или кольчуг, в нём есть и уникальные виды оружия, вроде бритвенных колец - заострённых металлических метательных снарядов.

С другими видами оружия, которые могут использовать ваши персонажи, можно ознакомиться в главе 7: Снаряжение.

Лёгкое оружие наносит всего 2 единицы урона, но снижает сложность атаки на один шаг, поскольку его можно быстро выхватить, и им легко пользоваться. Лёгким оружием считаются удары ногами и руками, дубинки, ножи, топорики, рапиры и т.п. К лёгкому оружию относят любое достаточно маленькое оружие.

Среднее оружие наносит 4 единицы урона. Таковым считаются мечи, боевые топоры, булавы, арбалеты, копья и т.п. Большинство оружий являются средними.

Средним считается любое оружие, которым можно пользоваться, держа его одной рукой (даже если обычно его держат двумя руками, как в случае с боевым посохом или копьём).

Тяжёлое оружие наносит 6 единиц урона, и атаковать им можно, лишь держа его двумя руками. Тяжёлым оружием считаются длинные мечи, огромные молоты, массивные топоры, алебарды, тяжёлые арбалеты и т.п. Тяжёлое оружие - это любое оружие, для использования которого нужны обе руки.

Глоссарий

Мастер игры (МИ): Игрок, не отыгрывающий персонажа, но управляющий ходом истории (и отыгрывающий всех НИП).

Неигровой персонаж (НИП): Персонажи, подконтрольные МИ. Представляют собой второстепенных персонажей истории, злодеев или противников. НИП считаются любые существа, а не только люди.

Партия (Группа): Группа, состоящая из персонажей игроков (и, возможно, НИП-союзников).

Игровой персонаж (ИП): Персонаж, подконтрольный игроку, а не МИ. Представляют собой главных героев истории.

Игрок: Игрок, отыгрывающий персонажа.

Сессия: Один сеанс игры. Обычно длится несколько часов. Некоторые приключения можно пройти за одну сессию, однако большая их часть занимает несколько.

Приключение: Часть кампании, обладающая началом и концом. Обычно началом приключения считается постановка партией определённой задачи, а конец зависит от того, преуспели они в ней или потерпели крах.

Кампания: Несколько сессий, связанных между собой общим сюжетом (или связанными историями), в которых участвуют одни и те же персонажи. Часто, но не всегда, кампании включают в себя несколько приключений.

Персонаж: Любое существо, способное принимать участие в игре. Помимо НИП и ИП, понятие включает в себя животных, пришельцев, мутантов, автоматонов, живые растения и т.п. Слово “существо” зачастую является синонимичным.

Бонусы

Иногда способность или элемент экипировки не снижает сложность действия, а даёт бонус к выпавшему значению. Бонусы всегда складываются, так что если два различных фактора дают вам бонус +1, суммарно вы получаете бонус +2. Если вы каким-то образом получите бонус +3, он считается преимуществом, т.е. вместо увеличения значения броска снижает сложность действия на один шаг, из чего следует, что единственные возможные значения бонуса это +1 и +2.

Особые результаты

Когда игрок выбрасывает чистое 19 (19 выпадает на к20), и бросок является успешным, он получает небольшой бонус. В бою он заключается в увеличении наносимого урона на 3 или, если того пожелает игрок, в возможности оттолкнуть противника, отвлечь его или сделать что-то подобное. Вне боя бонус позволяет исполнить производимое действие с необычайным мастерством, к примеру, приземлиться на ноги, прыгая с уступа, или в ходе спора убедить собеседника, что вы умнее, чем есть на самом деле. Иными словами, вы не просто преуспеваете, а

превосходите желаемый результат.

Если же игрок выбрасывает чистое 20 (20 выпадает на к20), и бросок является успешным, он получает значительный бонус. Его эффект схож с чистым 19, но проявляется куда сильнее. В бою такой бонус увеличивает наносимый урон на 4, либо, если этого опять-таки хочет игрок, позволяет сбить противника с ног, оглушить его или взять дополнительное действие. Вне боя чистое 20 означает, что исход действия является более благоприятным для персонажа, к примеру, подъём по отвесной скале занимает у него вдвое меньше времени. Получив значительный бонус, игрок может вместо него воспользоваться небольшим бонусом, если посчитает это нужным.

В бою (и только в бою) выпавшие на к20 17 или 18 увеличивают наносимый урон на 1 и 2 соответственно. В отличие от чистых 19 или 20, выбросив одно из этих значений, игрок не может вместо увеличения урона совершить какое-либо действие.

Выпавшая на к20 единица - всегда плохой знак. В этом случае МИ придётся усложнить стоящую перед игроком задачу.

Для получения дополнительной информации об особых бросках и их влиянии на бой и небоевые взаимодействия, см. стр. XXX.

Расстояние, стр. XXX

Расстояние и скорость

Расстояние делится на три категории: шаговая доступность, короткая и длинная дистанции.

Шаговая доступность это расстояние в несколько шагов от персонажа. Если персонаж находится в небольшой комнате, все предметы в ней находятся в шаговой доступности от него. Обычно шаговая доступность составляет примерно до 10 футов (до 3 метров).

Короткой дистанцией считается любое расстояние примерно от 10 до 50 футов (от 3 до 15 метров).

Длинная дистанция это расстояние примерно от 50 до 100 футов (от 15 до 30 метров). Расстояния, большие, чем 100 футов, всегда уточняются - к примеру, 500 футов [152 м], миля [1.6 км] и т.д.

Идея заключается в том, что не обязательно называть точные расстояния. Объект в шаговой доступности находится практически рядом с персонажем. Объект на короткой дистанции - неподалёку, на длинной - чуть подальше.

Все виды оружия и способностей используют эти термины для определения дальности атаки. К примеру, оружием ближнего боя можно атаковать любого противника в шаговой доступности. Метательным ножом (как и любым метательным оружием) можно попасть во врага на короткой дистанции. Лук в свою очередь обладает длинною дальностью атаки. Способность нано Бойня, подобно метательному оружию, обладает короткой дальностью.

Персонаж может перемещаться на расстояние шаговой доступности в ходе другого действия. Иными словами, он может подойти к панели управления и активировать его, броситься через комнату чтобы атаковать противника, или открыть дверь и пройти через неё.

Персонаж может действием переместиться на короткую или длинную дистанцию, но во втором случае МИ может потребовать от игрока сделать бросок чтобы

проверить, не поскользнётся, не оступится и не споткнётся ли персонаж, бегущий с большой скоростью.

К примеру, если партия сражается с группой нелюдей, любой персонаж скорее всего сможет атаковать любого противника в ближнем бою, поскольку все они находятся в шаговой доступности. Точные позиции не важны, ведь существа в бою постоянно перемещаются. Однако если один из нелюдей держится от героев на короткой дистанции, чтобы стрелять по ним из арбалета, персонажу придётся потратить целое действие чтобы добежать до него. Не важно, какое расстояние до противника - 20 футов (6 м) или 40 футов (12 м) - в любом случае дистанция считается короткой. Если же до противника больше 50 футов (15 м), то для перемещения на это расстояние потребуется приложить больше усилий.

В Numenera все броски делают сами игроки. Если персонаж атакует противника, игрок проводит бросок атаки, а если наоборот - бросок защиты.

Население Девятого Мира использует единицы измерения, отличные от наших. При конвертации их в метрическую или имперскую систему мы для лёгкости применения используем приблизительные значения.

Нано, стр. XXX

Бойня, стр. XXX

Нелюдь, стр. XXX

Очки опыта, стр. XXX

Вторжение МИ в игру, стр. XXX

Шифр, стр. XXX

К6 зачастую используется для бросков восстановления и определения эффектов нуменер (Часть 6, стр. XXX).

Очки опыта

Очки опыта (ОО) это награда, выдаваемая МИ игрокам в ходе вторжения в сюжет с новым неожиданным испытанием. К примеру, в середине боя МИ может сказать игроку, что его персонаж уронил оружие, но за это он обязан наградить игрока 2 ОО. Вознаграждённый игрок, в свою очередь, должен передать одно из этих ОО другому игроку и обосновать передачу (возможно, другой игрок подал хорошую идею, рассказал смешную шутку, спас персонажу жизнь и т.п.).

Игрок также может отказаться от вторжения МИ. В таком случае он не только не получит 2 ОО в награду, но и должен будет потерять 1 ОО из имеющихся. Если у игрока нет лишних ОО, он не в состоянии отменить решение МИ.

МИ также награждает игроков опытом между сессиями за нахождение интересных артефактов и совершение открытий. В ходе игры вы не будете получать опыт за убийство врагов или выполнение стандартных заданий. Открытия - вот душа Numenera.

Очки опыта в основном используются для развития персонажа (подробнее - в главе 3: Создание персонажа, стр. XXX), но игрок может потратить 1 ОО чтобы перебросить любой бросок и выбрать наиболее подходящий результат из двух.

Шифры

Как объясняется в главе 1: Добро пожаловать в Девятый мир, шифр это одноразовая нуменера, оказывающая незначительный эффект. Персонажи могут носить шифры с собой и использовать их в ходе игры, но не могут одновременно обладать большим их количеством, ведь большая часть этих странных устройств

испускают радиацию или опасные химикаты, которые не слишком хорошо смешиваются. Сбор шифров в одном месте крайне опасен для здоровья.

В ходе игры персонажи будут регулярно находить новые шифры, так что игроки могут без колебаний использовать уже имеющиеся у них. Поскольку шифры каждый раз отличаются, персонажи всегда смогут попробовать новые силы.

Шифры делятся на два типа: *аноэтические* и *оккультные*.

Аноэтические шифры легко применить: проглотить таблетку, щёлкнуть выключателем на устройстве или бросить бомбу.

Оккультные шифры являются более сложными и более опасными, но зачастую обладают лучшими и более интересными эффектами. При подсчёте числа шифров, носимых персонажем, оккультный шифр считается за два.

Другие кости

Помимо к20, вам понадобится к6 (шестигранная кость). Иногда вам нужно будет выбросить число от 1 до 100. Такой бросок называется броском к100 или к%. Достичь этого можно путём двойного броска к20 и использование последней цифры первого броска в качестве “десяток”, а последней цифры второго - в качестве “единиц”. К примеру, выброшенные 17 и 19 дадут вам 79, 3 и 8 - 38, а 20 и 10 - 00 (также известное, как 100). Если у вас есть к10 (десятигранная кость), для определения чисел от 1 до 100 можете использовать её вместо к20.

Часть 2: Персонажи

Глава 3: Создание игрового персонажа

Интеллект можно рассматривать как связку Интеллект/Личность, поскольку он отвечает как за интеллект, так за харизму.

Мощь можно рассматривать как связку Мощь/Здоровье, потому что эта характеристика определяет, насколько силён и живуч персонаж.

Скорость можно рассматривать как связку Скорость/Ловкость, потому что она определяет общую быстроту и скорость реакции.

Восстановление очков пула, стр. XXX

В этом разделе рассказывается, как создавать персонажей Numenera. Для этого необходимо принять ряд решений, которые сформируют вашего персонажа, поэтому чем точнее вы определите, каким персонажем хотите играть, тем легче будет его создать. Для этого необходимо понять значения трёх игровых параметров и определить три аспекта, которые описывают возможности вашего персонажа.

Характеристики персонажа

Каждый игровой персонаж имеет три важнейшие характеристики, которые обычно называют “статы”: Мощь, Скорость и Интеллект. Это довольно абстрактные категории, которые охватывают множество различных, но связанных между собой аспектов персонажа.

МОЩЬ: Насколько силен и крепок ваш персонаж. В эту характеристику сведены понятия силы, выносливости, телосложения, стойкости и физического развития. Мощь не зависит от размера; её шкала линейна. У слона больше Мощи, чем у самого

могучего тигра, у которого больше Мощи, чем у самой могучей крысы, у которой больше Мощи, чем у самого могучего паука.

Мощь отвечает за действия, начиная с выбивания двери и многодневной физической активности без пищи, вплоть до сопротивления болезням. Она также основное средство определения наносимого персонажем в бою урона. На Мощи должны сосредоточиться персонажи, для которых важно физическое развитие и превосходство в бою.

СКОРОСТЬ: Насколько быстр и ловок ваш персонаж. Эта характеристика совмещает быстроту, скорость передвижения, ловкость и рефлексы. Скорость определяет успешность таких завязанных на координации действий, как уклонение от атак, скрытное передвижение и точный бросок мяча. Она помогает определить, сможете ли вы двигаться быстрее, нежели обычно. Ловкие, быстрые или хитрые персонажи захотят получить максимальное значение Скорости, как и те, кто заинтересован в стрельбе.

ИНТЕЛЛЕКТ: Насколько умён, осведомлён и симпатичен ваш персонаж. Он объединяет интеллект, мудрость, харизму, образование, убедительность, остроумие, силу воли и обаяние. Интеллект ответственен за решение головоломок, запоминание фактов, убедительную ложь и использование ментальных сил. Персонажи, заинтересованные в эффективном общении, в обладании знанием и управлении нуменерами, должны позаботиться о высоком Интеллекте.

Пул, Талант и Усилие

Каждая характеристика персонажа состоит из двух компонентов: пул и талант. Пул персонажа отображает его необработанные, врожденные способности, а талант отвечает за умения персонажа использовать свои дарования. С этой концепцией связан третий элемент: Усилие. Когда вашему персонажу действительно *нужно* выполнить задачу, он прилагает Усилие.

Пул

С точки зрения игротехники, пул персонажа – это самая основная форма измерения возможностей персонажа. Сравнение пулов двух существ даст общее представление о том, какое существо сильнее, во всяком случае в данной категории. Например, персонаж, у которого пул Мощи равен 16, сильнее (в базовом смысле), чем персонаж с пулом Мощи 12. Большинство персонажей начинают игру с пулом большей части характеристик от 9 до 12 — это средний диапазон.

Когда ваш персонаж ранен, болен или атакован, вы временно теряете очки из одного из своих пулов. Какой пул уменьшится зависит от природы атаки. Например, физический урон от меча уменьшает ваш пул Мощи, замедляющий яд уменьшает ваш пул Скорости, а ментальный взрыв уменьшает ваш пул Интеллекта. Вы также можете потратить очки из одного из своих пулов, чтобы уменьшить сложность задачи (см. Усилие, следующая страница). Потерянные очки из пула можно восстановить отдыхом (см. раздел Восстановление очков в пуле), а некоторые специальные способности или нуменеры могут восстановить потерянные очки быстро.

Каждый персонаж начинает игру на первом ранге. Ранг – это мера силы, выносливости и способностей. Персонажи могут продвигаться до шестого ранга.

Можно считать талант отрицательным числом — это то, что вы вычитаете из цены действия.

Сложность действия, стр. XXX

Значения пулов, а также усилий и талантов определяются типом персонажа, описателем и фокусом, которые вы выбираете. Однако в рамках этих рекомендаций вы можете развивать своего персонажа весьма разнообразно.

Талант

Хотя пул является основным измерением характеристики, важен также талант. Когда что-то требует, чтобы вы потратили очки из пула характеристики, талант персонажа в этой характеристике снижает эту трату. Это также снижает затраты на прикладывание Усилий к броску.

Предположим, у вас есть способность ментальный взрыв, активация которой стоит 1 очко пула Интеллекта. Вычтите талант Интеллекта из стоимости активации способности, и получите, сколько очков вы должны потратить, чтобы использовать ментальный взрыв. Если талант снижает стоимость до 0, вы можете использовать эту способность бесплатно.

Значение таланта для каждой характеристики может различаться. Например, у вас может быть талант Мощи 1, талант Скорости 1 и талант Интеллекта 0. Хотя бы в одной характеристике у вас будет талант не ниже 1. Разумеется, талант в одной характеристики снижает расход только из её пула, а не из других. Талант Силы снижает стоимость расходования очков пула Силы, но не влияет на уменьшение пулов Скорости и Интеллекта. Как только талант характеристики достигнет 3, вы можете применить один уровень Усилий (см. ниже) бесплатно.

Персонаж, у которого маленький пул Мощи, но высокий талант Мощи, потенциально может лучше выполнять действия Мощи, чем персонаж с талантом Мощи 0. Высокий талант снизит затраты на расходование очков из пула, а это означает, что у персонажа будет больше очков для применения Усилия.

Усилие

Когда вашему персонажу по настоящему необходимо выполнить задачу, вы можете приложить Усилие, чтобы уменьшить её сложность (также называемой облегчением задачи). Для начинающего персонажа приложение Усилия требует траты 3 очков из пула характеристики, соответствующей действию. Таким образом, если ваш персонаж пытается уклониться от атаки (бросок Скорости) и хочет увеличить шансы на успех, вы можете приложить Усилие, потратив 3 очка из своего пула Скорости. Использование Усилия облегчает задачу на одну ступень. Это называется применением одного уровня Усилия.

Вам не нужно прилагать Усилие, если вы этого не хотите. Если вы решите приложить Усилие к задаче, вы должны сделать это до совершения броска — вы не можете сначала бросить кубик, а затем решить приложить Усилие, если результат вас не удовлетворил.

Приложив больше Усилий, можно ещё сильнее снизить сложность действия: каждый дополнительный уровень Усилия облегчает задачу ещё на один шаг. Применение одного уровня Усилия облегчает задачу на один шаг, применение двух уровней – на два шага и так далее. Каждый уровень Усилия после первого стоит всего 2 очка из пула вместо 3. Таким образом, применение двух уровней Усилия стоит 5 очков (3 за первый уровень плюс 2 за второй), применение трёх уровней стоит 7 очков (3 + 2 + 2) и так далее.

Каждый персонаж имеет значение Усилия, которая указывает максимальное количество уровней Усилия, который может быть применён к броску. Стартовый

(первого ранга) персонаж имеет Усилие 1, так что вы можете применить только один уровень Усилия к броску. Более опытный персонаж имеет более высокое значение Усилия и может приложить больше Усилий к броску. Например, персонаж с Усилием 3 может приложить до трех уровней Усилия, чтобы облегчить задачу.

Когда вы прикладываете Усилия, вычтите значение соответствующего таланта из общей стоимости приложения Усилия. Допустим, вам нужно сделать бросок Скорости. Чтобы увеличить шансы на успех, вы решаете приложить один уровень Усилия, который облегчит задачу на один шаг. Обычно это стоит 3 очка из пула Скорости. Однако, если у вас есть талант Скорости 2, вы вычитаете из стоимости 2. Таким образом, приложение Усилий к броску стоит всего 1 очко пула Скорости.

Но что, если вы приложите два уровня Усилия к броску Скорости вместо одного? Это облегчило бы задачу на два шага. Обычно это будет стоить 5 очков пула Скорости, но после вычитания значения таланта Скорости 2, это будет стоить всего 3 очка.

Как только значение таланта характеристики достигнет 3, вы можете применить один Уровень усилий бесплатно. Например, если у вас есть талант Скорости 3, и вы прикладываете один Уровень усилий к броску Скорости, это стоит вам 0 очков из вашего Скорости. (Обычно применение одного уровня Усилия обходится в 3 очка, но вы вычитаете значение таланта Скорости, уменьшая затраты до 0.)

Умения и другие преимущества также облегчают задачу, и вы можете использовать их в сочетании с Усилиями. Кроме того, ваш персонаж может обладать особыми способностями или снаряжением, которые позволяют вам прикладывать Усилия для достижения специального эффекта, например, сбивать врага атакой или поражать несколько целей силой, которая обычно влияет только на одну.

Информацию о дополнительных типах урона см. в разделе Отслеживание урона, стр. XXX, и Специальный урон, стр. XXX.

Вспышка, стр. XXX

ПРОВЕДЕНИЕ АТАК

При применении Усилий к атакам ближнего боя у вас есть возможность тратить очки из пула Мощи или из пула Скорости. При выполнении дальних атак вы можете тратить очки только из пула Скорости. Это отображает то, что в ближнем бою вы иногда используете грубую силу, а иногда идёте на хитрость, но при дальних атаках всегда нужно тщательно прицеливаться.

Усилия и урон

Вместо того, чтобы прилагать Усилия, чтобы упростить атаку, вы можете приложить Усилия, чтобы увеличить количество урона, ею наносимого. За каждый уровень Усилий, которые вы таким образом прикладываете, вы наносите 3 дополнительных очка урона. Это работает для любого вида атаки, которая наносит урон, будь то меч, арбалет, мысленный взрыв или что-то ещё.

При использовании Усилия для увеличения урона от атаки по области, таких как взрыв за способность нано Вспышка, вы наносите 2 дополнительных очка урона вместо 3 очков. Однако дополнительный урон наносится всем целям в области. Кроме того, даже если одна или несколько целей в области сопротивляются атаке, вы всё равно наносите им 1 очко урона.

Многократное использование усилий и таланта

Если ваше Усилие равно 2 или выше, вы можете приложить Усилие к нескольким

аспектам одного действия. Например, если вы совершаете атаку, вы можете приложить Усилие к броску атаки и приложить Усилие для увеличения урона.

Общая сумма Усилий, которые вы прилагаете, не может быть выше вашего значения Усилий. Например, если ваше Усилие равно 2, вы можете применить до двух уровней Усилия. Вы можете применить один уровень к броску атаки и один уровень к урона, два уровня к атаке и ни одного уровня к урону, или ни одного уровня к атаке и два уровня к урону.

Вы можете использовать талант конкретной характеристики только один раз за действие. Например, если вы прикладываете Усилие к броску атаки Мощью и к урону, вы можете использовать талант Мощи, чтобы снизить стоимость одного Усилия, но не обоих. Если вы потратите 1 очко Интеллекта, чтобы активировать мысленный взрыв, и один уровень Усилия, чтобы облегчить бросок атаки, вы можете использовать талант Интеллекта, чтобы снизить стоимость одного из этих операций, но не обеих.

“Я [прилагательное] [существительное], который [глагол].”

Сломанная гончая, стр. XXX

Умения – это широкая категория, в которую входит всё, что ваш персонаж может изучить и совершить. Примеры умений см. на боковой панели Умения, стр. XXX.

Развитие персонажа, стр. XXX

Примеры характеристик

Стартовый персонаж сражается с существом, называемым сломанной гочей. Он вонзает свое копье в гончую, которая является существом 2-го уровня, таким образом, порог проверки равен 6. Персонаж стоит на валуне и наносит удар по находящемуся ниже зверю, МИ считает, что эта разумная тактика является активом, который облегчает атаку на одну ступень (до сложности 1). Это снижает порог проверки до 3. Атака копьем – это действие Мощи; у персонажа есть пул Мощи 11 и талант Мощи 0. Прежде чем сделать бросок, игрок решает приложить уровень Усилия, чтобы облегчить атаку. Это стоит 3 очка из пула, уменьшая его до 8. Но, похоже, трата оправдана. Применение Усилия снижает сложность с 1 до 0, поэтому бросок не требуется — атака автоматически успешна.

Другой персонаж пытается убедить охранника пропустить его, чтобы поговорить с влиятельным дворянином. МИ утверждает, что это действие Интеллекта. Персонаж находится на третьем ранге и имеет Усилие 3, пул Интеллекта 13 и талант Интеллекта 1. Прежде чем сделать бросок, игрок должен решить, стоит ли прикладывать Усилие. Он может выбрать один, два или три уровня Усилия или не применять его вовсе. Это действие важно для персонажа, поэтому игрок решает приложить два уровня Усилия, облегчая задачу на два шага. Благодаря его таланту Интеллекта применение Усилия стоит всего 4 очка пула Интеллекта (3 за первый уровень Усилия, плюс 2 за второй уровень, минус 1 балл за талант). Потратив эти очки, игрок уменьшит свой пул Интеллекта до 9. МИ решает, что убедить охранника – это задача сложности 3 (сложная) с порогом проверки 9; применение двух уровней Усилия снижает сложность до 1 (простая) и порог проверки до 3. Игрок бросает d20 и получает 8. Поскольку этот результат, по крайней мере, равен порогу проверки задачи, персонаж преуспевает. Однако, если бы игрок не приложил Усилия, персонаж потерпел бы неудачу, поскольку что его бросок (8) был бы меньше, чем первоначальный порог проверки задачи (9).

Ранги персонажа и преимущества

Каждый персонаж начинает игру на первом ранге. Ранг – это измерение силы,

выносливости и способностей. Персонажи могут продвигаться до шестого ранга. По мере того, как ваш персонаж продвигается на более высокие ранги, вы получаете больше способностей, увеличиваете Усилия и можете улучшить талант или увеличить характеристику. По правде говоря, даже персонажи первого ранга довольно сильны. Можно с уверенностью предположить, что они уже многое повидали и многого достигли. Это не прогрессия “от нуля до героя”, а скорее описание того, как компетентные люди совершенствуют и оттачивают свои способности. На самом деле продвижение на более высокие ранги не является целью персонажей Numenera, а скорее служит оцифровкой прогресса их историй.

Чтобы перейти на следующий ранг, персонажи зарабатывают очки опыта (ОО), исследуя новые места и открывая новые грани мира — Девятый мир посвящён открытию прошлого и тому, что оно значит для будущего. Очки опыта имеют много применений, и одно из них заключается в покупке преимуществ для персонажа. После того, как ваш персонаж приобретет четыре преимущества, он перейдёт на следующий ранг.

Описатель персонажа, стр. XXX
Фокус персонажа, стр. XXX
Бойня, стр. XXX
Глефа, стр. XXX
Джек, стр. XXX
Нано, стр. XXX
Подробнее
Умения, стр. XXX

Описатель, тип и фокус персонажа

Чтобы создать своего персонажа, вы создаёте простое утверждение, которое описывает его. Утверждение принимает такую форму: “Я [прилагательное] [существительное], который [глагол].”

Но как это выглядит?

Например, вы можете сказать: “Я суровая глефа, которая управляет ивотными” или “Я очаровательная Нано, которая управляет материей разумом.”

В этом предложении прилагательное называется описателем персонажа.

Существительное - это тип персонажа.

Глаголом же является его фокус.

Несмотря на то, что тип персонажа находится в середине предложения, именно с него мы начнём обсуждение. (Как и в предложении, существительное обеспечивает основу.)

Тип персонажа – это его основа. В некоторых ролевых играх его аналоги могут называться классом персонажа. Тип помогает определить место вашего персонажа в мире и отношения с окружающими.

Вы можете выбрать один из трех типов персонажей: Глефа, Джек и Нано.

Описатель конкретизирует персонажа — он окрашивает все его поступки. Описатель помещает вашего персонажа в ситуацию (первое приключение, с которого начинается кампания) и помогает обеспечить мотивацию.

Вы можете выбрать один из множества описателей.

Фокус – то, что персонаж делает лучше всего. Фокус делает персонажа особенным и предоставляет новые интересные способности, которые могут пригодиться. Фокус также помогает вам понять, как персонаж общается с другими

персонажами в группы.

Далее представлено множество фокусов.

Особые способности

Типы и фокусы предоставляют ИП особые способности на каждом новом ранге. Использование этих способностей обычно стоит очков из пулов характеристик; стоимость указана в скобках после названия способности. талант в соответствующей характеристике может снизить стоимость применения способности, но помните, что вы можете применить талант только один раз за действие. Например, Нано с талантом Интеллекта 2 хочет использовать способность Бойня, чтобы создать стрелу силы, который стоит 1 очко Интеллекта. Он также хочет увеличить урон от атаки, используя уровень Усилия, который стоит 3 очка Интеллекта. Общая стоимость действия составляет 2 очка из пула Интеллекта (1 очко за стрелу силы плюс 3 очка за использование Усилия минус 2 очка за значение таланта).

Иногда стоимость применения способности имеет знак + после числа. Например, стоимость может быть указана как “2+ очки Интеллекта.” Это означает, что вы можете потратить больше очков или больше уровней Усилия, чтобы улучшить способность.

Многие специальные способности дают персонажу возможность совершать действия, которые обычно ему недоступны, например, испускать лучи холода или атаковать сразу нескольких врагов. Использование одной из таких способностей само по себе является действием, конце описания способности говорится “Действие”, чтобы напомнить вам. Там же может быть дополнительная информация о том, когда и как это действие выполняется.

Некоторые специальные способности позволяют выполнять доступное действие по-другому. Например, способность может позволить носить тяжёлую броню, облегчить броски защиты Скоростью или добавить к урону от оружия 2 очка огненного урона. Такие способности называются активаторами. Использование такой способности не считается действием. Активаторы либо функционируют постоянно (например, возможность носить тяжёлую броню не требуется “включать”), либо срабатывают как часть другого действия (например, добавление огненного урона к урону от оружия, происходит как часть действия атаки). Если специальная способность является активатором, в конце описания способности написано “Активатор”, чтобы напомнить вам об этом.

Умения

Иногда персонаж получает подготовку в определенном умении или задаче. Например, фокус может говорить, что персонаж обучен красться, лазать и прыгать или социальным взаимодействиям. В других случаях персонаж может выбрать изучаемое умение, и вы можете выбрать умение, которое будет полезно для задачи, с которой, по вашему мнению, персонаж может столкнуться. В игре нет исчерпывающего списка умений. Тем не менее, в этом списке есть несколько идей:

Астрономия		
Балансирование		
Перенос грузов		
Лазание		

Создание нуменер*		
Обман		
Экономика		
Побег		
География		
Геология		
Врачевание		
История		
Распознавание		
Инициатива		
Запугивание		
Прыжки		
Обработка кожи		
Литература		
Взлом замков		
Обработка металла		
Проницательность		
Убеждение		
Философия		
Карманные кражи		
Ремонт		
Чтение		
Извлечение нуменер*		
Скрушение		
Незаметность		
Плавание		
Понимание нуменер*		
Обработка дерева		

* Это умение требует детальных знаний. Если вы не обучены или не специализируетесь в этом умении, вы не способны его применять. См. раздел "Неспособность", стр. XXX.

Вы можете выбрать умение, которое включает в себя более одной из этих областей (взаимодействие может включать обман, запугивание и убеждение) или является более конкретной версией указанного (прятки могут быть незаметностью, когда вы не двигаетесь). Вы также можете создать более комплексные профессиональные умения, такие как пекарь, моряк или лесоруб. Если хотите выбрать умение, которого нет в этом списке, вероятно, лучше сначала посоветоваться с МИ, но в целом наиболее важным аспектом является выбор умений, наилучшим образом отображающих создаваемого персонажа.

Помните, что если вы приобретаете умение, которому персонаж уже обучен, он становитесь специализированным в этом умении, что облегчает связанные задачи на два шага вместо одного. Поскольку описания умений могут быть туманными, определение того, обучен ли персонаж или специализирован, может потребовать некоторого размышления. Например, если персонаж обучен лгать, а затем вы приобретаете способность, которая дает ему умение Социальное взаимодействие, становится ли он специализирован на лжи и обучается всем другим типам взаимодействия. Тренироваться три раза в одном умении не лучше, чем тренироваться дважды (другими словами, специализация и без того максимально полное овладение умением).

Только умения, полученные с помощью способностей типа персонажа (таких как боевые движения Глефы), способности фокуса или другие редкие исключения, позволяют персонажу овладеть умениями атаки или защиты.

Если вы приобретаете особую способность через тип, фокус или какой-то другой аспект персонажа, вы можете выбрать её вместо умения и стать обученным или специализированным в этой способности. Например, если к моменту выбора нового умения у персонажа есть мысленный взрыв, вы можете выбрать качестве нового умения мысленный взрыв. Такое “квазиумение” облегчает задачу каждый раз, когда вы используете эту способность. Для такого кунштюка каждая способность считается отдельным умением. Вы не можете выбрать “все силы разума” или “все эзотерии” в качестве одного умения и стать обученным или специализированным в столь разных областях.

Глава 4: Типы персонажа

.

Глава 5: Описатели персонажа

Описатель оттеняет вашего персонажа, конкретизируя все его действия. Различия между Очаровательной Глефой и Изящной Глефой существенны. Описатель изменяет способ, которым персонаж действует. Описатель помещает персонажа в ситуацию (первое приключение, с которого начинается кампания) и помогает создать мотивацию. Это прилагательное предложения “Я [прилагательное] [существительное], который [глагол].”

Описатели дают разовый пакет дополнительных способностей, умений или модификаторов пула характеристики, не все их которых являются положительными. Например, некоторые описатели имеют неспособность — задачи, в которых персонаж

сильно уступает. Вы можете думать о неспособностях как о “негативных умениях”— вместо того, чтобы на одни шаг упрощать выполнение релятивных действий, персонаж с неспособностью усложняет их. Если персонаж становится опытным в выполнении задачи, для которой у него есть неспособность, она обнуляется. Однако помните, персонажа характеризует не только то, в чём он хорош, но и то в чём он уступает другим.

Описатели также предлагают несколько предположений о том, как ваш персонаж связан с остальными участниками первого приключения. Вы можете использовать их или нет, на своё усмотрение.

В этом разделе подробно разобраны следующие описатели: Очаровательный, Проницательный, Изящный, Умный, Обученный, Мистический/Механический, Нелюдимый, Скрытный, Сильный, Упрямый, Быстрый и Крепкий. Выберите один из них для своего персонажа. Вы можете выбрать любой описатель, какой пожелаете, независимо от того, является ли персонаж глефой, нано или джеком.

Описатели	
Очаровательный	
Проницательный	
Изящный	
Умный	
Обученный	
Мистический/Механический	
Нелюдимый	
Скрытный	
Сильный	
Упрямый	
Быстрый	
Крепкий	

Пул Интеллекта, стр. XXX
Эзотерии, стр. XXX
Жрец Эонов, стр. XXX
Шины, стр. XXX

Очаровательный

Charming

Вы отлично умеете общаться и очаровывать. Природа этого может быть различна, от внешне сверхъестественных сил, до специальных тренировок, но вы можете убедить других делать то, что пожелаете. Скорее всего, вы физически привлекательны или, по крайней мере, очень харизматичны, и окружающим нравится слушать ваш голос. Вы, вероятно, заботитесь о внешность и поддерживаете себя в хорошем состоянии. Вы легко заводите друзей.

Вы играете на личностном аспекте Интеллекта; логика – не ваша сильная сторона. Вы представительны, но не обязательно прилежны или упорны.

Вы получаете следующие преимущества:

Представительный: +2 к пулу Интеллекта.

Умение: Вы обучены всем задачам, связанным с позитивным или приятным социальным взаимодействием.

Умение: Вы обучены использовать эзотерии или специальные способности, которые влияют на разумы окружающих.

Контакт: У вас есть важный контакт, который занимает влиятельное положение, например, мелкий дворянин, капитан городской стражи, жрец Эонов или глава большой банды. Вы и МИ должны совместно проработать детали.

Неспособность: Вы никогда не были хороши в изучении или запоминании фактов. Любая задача, связанная с знаниями или пониманием, усложнена.

Неспособность: Сила воли не является вашей сильной стороной. Попытки противостоять ментальной атаке усложнены.

Дополнительное оснащение: В последние недели вам удалось получить приличные скидки и бонусы. В результате у вас есть 10 дополнительных шинов.

Зацепка для стартового приключения: Выберите из следующего списка вариантов причину участия персонажа в первом приключении.

1. Вы убедили одного из ПИ рассказать, что они замышляют.
2. Вы всё затеяли и убедили остальных присоединиться.
3. Один из ПИ оказал вам услугу, и теперь вы возвращаете это обязательство, помогая ему осуществить задуманное.
4. Назначена награда, а вам нужны деньги.

Описатель оттеняет вашего персонажа, конкретизируя все его действия.

Проницательный

Clever

Вы внимательны и быстро соображаете. Вы понимаете людей, поэтому можете обмануть их, но вас обманывают редко. Поскольку вы легко видите суть вещей, вы быстро получаете представление о положении дел, оцениваете угрозы, союзников и ситуации. Возможно, вы физически привлекательны, или достаточно умны, чтобы преодолеть любые физические или ментальные недостатки.

Вы получаете следующие преимущества:

Умный: +2 к пулу Интеллекта.

Умение: Вы обучены всем взаимодействиям, связанным с ложью или обманом.

Умение: Вы обучены броскам защиты, чтобы противостоять ментальным воздействиям.

Умение: Вы обучены всем задачам, связанным с выявлением или оценкой опасности, лжи, качества, важности, функции или силы.

Неспособность: Вы никогда не были хороши в изучении или запоминании

тривиальных знаний. Любая задача, связанная с знаниями или пониманием, усложнена.

Дополнительное оснащение: Вы видите насквозь схемы других и иногда убеждаете их поверить вам — даже когда, возможно, им не следует этого делать. Благодаря хитрости у вас есть 10 дополнительных шинов.

Зацепка для стартового приключения: Выберите из следующего списка вариантов причину участия персонажа в первом приключении.

1. Вы убедили одного из ПИ рассказать вам, что они делают.
2. Вы издалека заметили, что происходит что-то интересное.
3. Вы заговорили о ситуации, потому что думали, что на неё можно заработать.
4. Вы подозреваете, что другие ПИ не преуспеют без вас.

Изящный

Graceful

У вас прекрасное чувство равновесия, вы двигаетесь и говорите с изяществом и красотой. Вы быстрый, гибкий, проворный и ловкий. Ваше тело идеально подходит для танца, а также чтобы уклоняться от ударов. Вы можете носить одежду, которая подчёркивает вашу подвижность и чувство стиля.

Вы получаете следующие преимущества:

Проворный: +2 к пулу Скорости.

Умение: Вы обучены всем задачам, связанным с балансом и осторожным движением.

Умение: Вы обучены всем задачам, связанным с физическим исполнительским искусством.

Умение: Вы обучены всем задачам защиты Скорстью.

Зацепка для стартового приключения: Выберите из следующего списка вариантов причину участия персонажа в первом приключении.

1. Вопреки своему здравому смыслу, вы присоединились к другим ПИ, потому что увидели, что они в опасности.
2. Один из других ПИ убедил вас, что присоединение к группе будет в ваших интересах.
3. Вы боитесь того, что может произойти, если другие ПИ провалятся.
4. Назначена награда, а вам нужны деньги.

Умный

Intelligent

Вы очень умны. Ваша память остра, и вы легко понимаете концепции, перед которыми пасуют другие. Эта способность не обязательно предполагает годы формального образования, но вы многому научились, прежде всего потому, что вы быстро схватываете и хорошо запоминаете.

Вы получаете следующие преимущества:

Умный: +2 к пулу Интеллекта.

Умение: Вы обучены в области знаний по вашему выбору.

Умение: Вы обучены всем действиям, которые связаны с запоминанием или вспоминанием вещей, которые вы испытываете непосредственно. Например, вместо того, чтобы тщательно запоминать карту тоннелей подземного города, вы можете вспомнить путь, которым прошли ранее.

Зацепка для стартового приключения: Выберите из следующего списка вариантов причину участия персонажа в первом приключении.

1. Один из других ПИ спросил ваше мнение о миссии, будучи уверен, что если вы

считаете, это хорошей идеей, то, вероятно, так оно и есть.

2. Вы видели ценность в том, на что способны другие ПИ.

3. Вы верили, что приключение может привести к важным и интересным открытиям.

4. Коллега попросил вас принять участие в миссии в качестве одолжения.

Пул Интеллекта, стр. XXX

Шины, стр. XXX

Пул Скорости, стр. XXX

Подробнее

Управляет ментальными способностями, стр. XXX

Обученный

Learned

Вы много учились, самостоятельно или с инструктором. Вы знаете многое и являетесь экспертом по нескольким темам, таким как история, биология, география, нуменеры, природа или любая другая область знания. Обученные персонажи обычно носят с собой несколько книг и проводят свободное время за чтением.

Вы получаете следующие преимущества:

Умный: +2 к пулу Интеллекта.

Умение: Вы обучены трём областям знаний по вашему выбору.

Неспособность: У вас мало социальных навыков. Любая задача, связанная с обаянием, убеждением или этикетом, усложнена.

Дополнительное оснащение: У вас есть две дополнительные книги по темам по вашему выбору.

Зацепка для стартового приключения: Выберите из следующего списка вариантов причину участия персонажа в первом приключении.

1. Один из других ПИ попросил у вас консультации.

2. Вам нужны деньги, чтобы финансировать исследования.

3. Вы верите, что приключение может привести к важным и интересным открытиям.

4. Коллега попросил вас принять участие в миссии в качестве одолжения.

Нуменера, стр. XXX

Подробнее

Управление зверями, стр. XXX

Мистический/Механический

Mystical/Mechanical

У вас есть особенный талант, который можно рассматривать одним из двух способов. Вы можете думать о себе как о “мистике”, каким-то образом настроенном на таинственное и паранормальное, или же считать себя “механиком”, знатоком устройств и машин. В любом случае, ваши истинные таланты связаны с нуменерами. У вас, вероятно, есть опыт взаимодействия с древними знаниями, вы можете чувствовать и пользоваться нуменерами — хотя считать ли их “магией” или “технологиями”, зависит от вас (и, вероятно, от окружающих).

Мистические персонажи часто носят украшения, такие как кольцо или амулет, или имеют татуировки или другие знаки, которые показывают их интересы. Механические персонажи, же, как правило, предпочитают носить множество

инструментов и обращаются с ними почти как с талисманами.

Вы получаете следующие преимущества:

Умный: +2 к пулу Интеллекта.

Умение: Вы обучены всем действиям, связанным с пониманием нуменер.

Чувство “Магии”: Вы можете почувствовать, активна ли нуменера в ситуациях, когда её влияние не очевидно. Вы должны внимательно изучать объект или место в течение минуты, чтобы почувствовать, действует ли касание древних.

Эзотерия: Вы можете совершать эзотерию, известную как Ведовство, когда у вас есть свободная рука и вы можете потратить очко Интеллекта.

Ведовство: Вы можете совершать небольшие трюки: временно изменять цвет или базовую внешность небольшого объекта, заставлять маленькие объекты парить в воздухе, очищать небольшую площадь, чинить сломанный объект, готовить (но не создавать) пищу и так далее. Вы не можете использовать Ведовство, чтобы причинить вред другому существу или объекту. Действие.

Неспособность: Ваши манеры или ауру многие находят немного нервирующими. Любая задача, связанная с обаянием, убеждением или обманом, усложнена.

Дополнительное оснащение: У вас есть дополнительный бзик, выбираемый МИ.

Зацепка для стартового приключения: Выберите из следующего списка вариантов причину участия персонажа в первом приключении.

1. Видение указало вам путь.

2. Вам нужны деньги, чтобы финансировать исследования.

3. Вы верили, что приключение станет отличным способом узнать больше о нуменере.

4. Различные знамения и предзнаменования привели вас к другим ПИ.

Нелюдимый

Rugged

Вы любитель природы, привыкший жить без комфорта, противопоставляя свой разум стихиям. Скорее всего, вы опытный охотник, собиратель или натуралист. Годы жизни в дикой природе оставили свой след в виде покрытого морщинами лица, растрёпанных волос или шрамов. Ваша одежда, вероятно, гораздо менее изысканна, чем одежда горожан.

Вы получаете следующие преимущества:

Умение: Вы обучены всем задачам, связанным с лазанием, прыжками, бегом и плаванием.

Умение: Вы обучены всем задачам, связанным с дрессировкой, верховой ездой или умиротворением естественных животных.

Умение: Вы обучены всем задачам, связанным с идентификацией или использованием природных растений.

Неспособность: Вы не обладаете социальными навыками и предпочитаете животных людям. Любая задача, связанная с обаянием, убеждением, этикетом или обманом, усложнена.

Дополнительное оснащение: Вы несете комплект исследователя. Если он у вас уже есть, вы можете вместо него взять 50 дополнительных футов (15 метров) верёвки, рацион ещё на два дня и дополнительное дальнобойное оружие.

Зацепка для стартового приключения: Выберите из следующего списка вариантов причину участия персонажа в первом приключении.

1. Вопреки своему здравому смыслу, вы присоединились к другим ПИ, потому что увидели, что они в опасности.

2. Один из других ПИ убедил вас, что присоединение к группе будет в ваших интересах.

3. Вы боитесь того, что может произойти, если другие ПИ провалятся.

4. Назначена награда, а вам нужны деньги.

Скрытный

Stealthy

Вы хитрый, пронырливый и резкий. Эти таланты помогают вам прятаться, двигаться бесшумно и совершать трюки, требующие ловкости рук. Скорее всего, вы жилистый и маленький. Однако вы отнюдь не спринтер, просто ловкий.

Вы получаете следующие преимущества:

Быстрый: +2 к пулу Скорости.

Умение: Вы обучены всем задачам скрытности.

Умение: Вы обучены всем взаимодействиям, связанным с ложью или обманом.

Умение: Вы обучены всем эзотериям или специальным способностям, связанным с иллюзиями или обманом.

Неспособность: Вы ловкий, но не быстрый. Все задачи, связанные с движением, усложнены.

Зацепка для стартового приключения: Выберите из следующего списка вариантов причину участия персонажа в первом приключении.

1. Вы пытались обокрасть одного из других ПИ. Он поймал вас и заставил пойти с ними.

2. Вы следили за одним из других ПИ по своим собственным причинам, которые вовлекли вас в приключение.

3. НИП тайно заплатил вам за участие.

4. Вы подслушали, как другие ПИ говорили на интересующую вас тему, поэтому решили присоединиться.

Бзик, стр. XXX

Комплект исследователя, стр. XXX

Дальнобойное оружие, стр. XXX

Из трёх аспектов персонажа описатели имеют наибольшую тенденцию к изменению, сообразно переменам в персонаже. Например, если это соответствует истории, МИ может позволить персонажу стать из “очаровательного” на “крепким”, обычно, после ужасного испытания. При изменении описателя ПИ теряет все прежние преимущества и получает новые.

Пул Скорости, стр. XXX

Эзотерия, стр. XXX

Подробнее

Управление гравитацией, стр. XXX

Помните, что персонажа в равной мере определяют преимущества и недостатки.

Сильный

Strong

Вы чрезвычайно сильны и умело используете эти качества, будь то для насилия или проявления доблести. Скорее всего, у вас мускулистое телосложение и впечатляющие мышцы.

Вы получаете следующие преимущества:

Очень сильный: +4 к пулу Мощи.

Умение: Вы обучены всем действиям, связанным с разрушением неодушевленных предметов.

Умение: Вы обучены всем прыжковым действиям.

Дополнительное оснащение: У вас есть дополнительное среднее или тяжёлое оружие.

Зацепка для стартового приключения: Выберите из следующего списка вариантов причину участия персонажа в первом приключении.

1. Вопреки своему здравому смыслу, вы присоединились к другим ПИ, потому что увидели, что они в опасности.
2. Один из других ПИ убедил вас, что присоединение к группе будет в ваших интересах.
3. Вы боитесь того, что может произойти, если другие ПИ провалятся.
4. Назначена награда, а вам нужны деньги.

Упрямый

Strong-willed

Вы решительны, своевольны и независимы. Никто не может уговорить вас на что-либо или изменить ваше мнение, против вашей воли. Это качество не обязательно делает вас упорным, но вам не занимать силы воли и решимости. Вы, вероятно, одеваетесь и действуете с уникальным стилем, не заботясь о том, что думают другие.

Вы получаете следующие преимущества:

Своевольный: +4 к пулу Интеллекта.

Умение: Вы обучены сопротивляться ментальным воздействиям.

Умение: Вы обучены выполнению задач, требующих невероятной сосредоточенности или концентрации.

Неспособность: Упорство не означает гениальности. Любая задача, которая включает в себя разгадывание головоломок, запоминание вещей или использование знаний, усложнена.

Зацепка для стартового приключения: Выберите из следующего списка вариантов причину участия персонажа в первом приключении.

1. Вопреки своему здравому смыслу, вы присоединились к другим ПИ, потому что увидели, что они в опасности.
2. Один из других ПИ убедил вас, что присоединение к группе будет в ваших интересах.
3. Вы боитесь того, что может произойти, если другие ПИ провалятся.
4. Назначена награда, а вам нужны деньги.

Быстрый

Swift

Вы двигаетесь быстро, перемещаться перебежками и ловко работать руками. Вы преодолеваете расстояния быстро, но не всегда плавно. Скорее всего, вы стройны и мускулисты.

Вы получаете следующие преимущества:

Быстрый: +4 к пулу Скорости.

Умение: Вы обучены действиям инициативы (определяющим, кто в бою действует первым).

Умение: Вы обучены действиям бега.

Неспособность: Вы быстры, но не обязательно грациозны. Любая задача,

связанная с балансом, усложнена.

Зацепка для стартового приключения: Выберите из следующего списка вариантов причину участия персонажа в первом приключении.

1. Вопреки своему здравому смыслу, вы присоединились к другим ПИ, потому что увидели, что они в опасности.
2. Один из других ПИ убедил вас, что присоединение к группе будет в ваших интересах.
3. Вы боитесь того, что может произойти, если другие ПИ провалятся.
4. Назначена награда, а вам нужны деньги.

Крепкий

Tough

Вы живучи и может пережить множество физических повреждений. У вас может быть крупное телосложение и квадратная челюсть. Крепкие персонажи часто имеют видимые шрамы.

Вы получаете следующие преимущества:

Устойчивость: +1 к броне.

Здоровье: Добавьте 1 к восстанавливаемым очкам, при броске восстановления.

Умение: Вы обучены действиям защиты Мощью.

Дополнительное оснащение: У вас есть дополнительное лёгкое оружие.

Зацепка для стартового приключения: Выберите из следующего списка вариантов причину участия персонажа в первом приключении.

1. Вы действуете в качестве телохранителя для одного из других ПИ.
2. Один из ПИ – ваш брат, и вы присматриваете за ними.
3. Вам нужны деньги, потому что ваша семья в долгах.
4. Вы вступились за одного из ПИ, когда ему угрожали. Разговаривая с ними позже, вы услышали о задаче группы.

Пул Мощи, стр. XXX
Броня, стр. XXX
Пул Интеллекта, стр. XXX
Бросок восстановления, стр. XXX
Лёгкое оружие, стр. XXX

Подробнее
Создание иллюзий, стр. XXX

Глава 6: Фокус персонажа

Фокус – это то, что делает вашего персонажа уникальным. У персонажей в группе не может быть двух одинаковых фокусов. Фокус даёт преимущества при создании персонажа и каждом повышении ранга. Это глагол предложения “Я [прилагательное] [существительное], который [глагол].”

Когда вы выбираете фокус персонажа, вы получаете особую связь с одним или несколькими другими ПИ, способность первого ранга и, возможно, дополнительное стартовое снаряжение. Несколько фокусов предлагают незначительные изменения специальных способностей (боевые движения глеф, трюки джеков и эзотерии нано). Каждый фокус также даёт МИ и игроку представление о возможных эффектах или последствиях по настоящему хороших или плохих бросков кубиков.

По мере роста в рангах, фокус даёт всё больше способностей. Преимущество

каждого ранга обычно обозначается как “действие” или “активатор”. Если способность помечена как “действие”, вы должны совершить действие, чтобы использовать её. Если способность помечена как “активатор”, она улучшает другие действия или даёт какую-то другую выгоду, но не является действием. Способность, которая позволяет взрывать врагов лучами - это действие. Способность, которая увеличивает урон от неких атак, является активатором. Вы можете использовать активатор в тот же ход, что и совершение другого действия.

Преимущества каждого ранга независимы и суммируются с преимуществами других рангов (если не указано обратное). Таким образом, если способность первого ранга даёт +1 к Броне, а способность четвертого ранга ещё +1 к Броне, то к моменту получения вашим персонажем четвёртого ранга, у вас будет в общей сложности +2 к Броне.

Броня, стр. XXX
Боевые движения, стр. XXX
Трюки, стр. XXX
Эзотерии, стр. XXX

Фокусы	
Несёт огненный нимб	
Управляет ментальными способностями	
Контролирует зверей	
Контролирует гравитацию	
Создаёт иллюзии	
Использует магнетизм	
Развлекает	
Существует частично вне фазы	
Исследует тёмные места	
Щегольски дерётся	
Воздействует на материю разумом	
Объединяет плоть и сталь	
Воет на луну	
Охотится	
Живёт в дикой местности	
Мастерски защищается	
Специализируется на оружии	

Убивает	
Неистовствует	
Скачет на молнии	
Договорится с кем угодно	
Разговаривает с машинами	
Носит ледяную мантию	
Действует с великой точностью	
Пользуется сразу двумя оружиями	
Работает в переулках	
Творит чудеса	

Происхождение необычайных сил

Если вы хотите получить объяснение некоторых из сверхъестественных способностей, предоставляемых фокусом, сделайте бросок к100 и обратитесь к следующей таблице, отбрасывая результаты, которые не соответствуют логике.

к100	Объяснение
01-05	Естественная мутация
06-09	Внезапная вирусная реконструкция тела
10-15	Мутация, вызванная наследственным воздействием химических веществ, радиации или вируса.
16-21	Мутация, вызванная проведёнными над вашими предками экспериментами.
22-27	Встреча с железным ветром (неожиданная нанотехнологическая реконструкция тела)
28	Похищение экстартерриториалами, которые экспериментировали над вами.
29	Похищение изгоями из жрецов Эонов, которые экспериментировали над вами.
30	Похищение искусственным интеллектом, который экспериментировал над вами.
31	Встреча с ультратерриториалом, который таинственным образом на вас повлиял.

32-35	Преднамеренное или случайное слияние с механическими устройствами в кончиках пальцев
36-39	Преднамеренное или случайное слияние с механическими устройствами в ладонях
40-43	Преднамеренное или случайное слияние с механическими устройствами в глазу или голове
44-47	Преднамеренное или случайное слияние с механическими устройствами в гурди
48-51	Преднамеренный или случайный контакт с древними химическими веществами или радиацией.
52-56	Скрытые на теле артефакты.
57-60	Облако нанотеха, которое следует за вами и подчиняется по неизвестным причинам
61-64	Имплантат или мутация, которая позволяет получать знания и силу из инфосферы.
65-66	Препараты
67	Обучение и таинственные ритуалы экстратерриториалов.
68-69	Обучение в тайном ордене, который овладел тайнами древних.
70	Обучение у машинного разума, который поделился нечеловеческими знаниями.
71-80	Слияние: сделайте два броска и совместите результаты.
81-00	Неизвестно (МИ может сделать бросок и сохранить результат в тайне)

Несёт огненный нимб

Bears a halo of fire

Вы можете создавать слой пламени вокруг своего тела. Вы повсюду оставляете следы ожогов и не можете обращаться с горючими предметами, не потушив сначала своё природное пламя. Ваши особые способности (такие как эзотерии нано) включают пламя. Силы сопровождаются огненными визуальными эффектами, в некоторых случаях ваша предрасположенность к пламени изменяет способности, рождая пламя там, где его никогда не было.

Вы, вероятно, носите красное и жёлтое или, возможно, чёрное.

Хотя большинство из носящих огненный нимб – нано, огненные глефы и джеки внушают не меньший страх.

Связь: Выберите один из следующих вариантов.

1. Выберите одного другого ПИ. По капризу судьбы ваш огонь не может повредить этому персонажу.

2. Выберите одного другого ПИ. Вы случайно подожгли его персонажа, и у него всё ещё остался шрам.

3. Выберите одного другого ПИ. Вы всегда пытаетесь произвести на него впечатление своим огнем, но не знаете, почему.

4. Выберите одного другого ПИ. Иногда, когда вы находитесь рядом с ним, ваше пламя покрывается странными узорами.

Дополнительное снаряжение: У вас есть артефакт — устройство, которое опрыскивает неодушевленные предметы, чтобы сделать их огнестойкими. Всё ваше стартовое снаряжение уже обработано, если вы не пожелаете иначе.

Огненные силы: Ваши особые способности, которые обычно используют некоего рода энергию (например, электричество), используют огонь. Например, силовые взрывы от Бойни в исполнении персонажа становятся огненными взрывами, а Вспышка – это вспышка огня. С точки зрения игромеханики, эти изменения ничего не меняют, кроме типа повреждений и того факта, что атака может привести к пожарам. В качестве другого примера, Барьер создаёт стену ревущего пламени. В этом случае изменение изменяет эзотерию так, что барьер является не твёрдым, зато наносит 1 очко урона всему, что касается его, и 4 очка урона любому, кто проходит через него. Даже боевые движения, такие как Не нуждается в оружии, могут окружать руки и ноги персонажа пламенем.

Возможный минорный эффект: Цель или что-то рядом с целью загорается.

Возможный мажорный эффект: Уничтожается важный предмет на цели.

Ранг 1: **Пламенный покров** (Shroud of Flame) (1 очко Интеллекта). По команде всё ваше тело окутывается пламенем, которое горит до десяти минут. Огонь не сжигает вас, но автоматически наносит 2 очка урона любому, кто попытается прикоснуться к вам или нанести удар в ближнем бою. Пламя из другого источника всё ещё опасно для вас. Пока саван активен, вы получаете +2 очка брони, которые защищают только от огненного урона из другого источника. Активатор.

Ранг 2: Метание пламени (Hurl Flame) (2 очка Интеллекта). Пока ваш Пламенный покров активен, вы можете коснуться его и бросить горсть огня в цель. Это дальнобойная атака с малой дальностью, которая наносит 4 очка урона огнём. Действие.

Огненная сила (Fiery Power). Если вы используете эзотерию Бойня или Вспышка, увеличьте урон на 1 очко. Если у вас нет ни одной из этих способностей, эта способность не имеет никакого эффекта. Огненная сила не влияет на урон от Onslaught mindslice. Активатор.

Ранг 3: Выберите способность: Огненная рука погибели либо Огненные крылья.

Огненная рука погибели (Fiery Hand of Doom) (3 очка Интеллекта). Пока ваш Пламенный покров активен, вы можете дотянуться до своего ореола и создать руку, сделанную из живого пламени, которая в два раза крупнее человеческой руки. Рука действует так, как вы указываете, паря в воздухе. Направление руки – это действие. Без команды рука не делает ничего. Она может перемещаться на большую дистанцию за раунд, но никогда не удаляется от вас дальше, чем на большую дистанцию. Рука может хватать, перемещать и переносить вещи, но всё, к чему она прикасается, получает 1 очко урона за раунд от жара. Рука также может атаковать: она существо 3-го уровня и наносит 1 дополнительное очко урона от огня. После создания рука существует десять минут. Действие для создания; действие для направления.

Огненные крылья (Wings of Fire) (4 очка Интеллекта). Пока ваш Пламенный покров активен, вы можете расправить Огненные крылья и левитировать, перемещаясь со скоростью до 20 футов (6 м) за раунд в любом направлении в течение одной минуты. Вы также можете совершить ещё одно действие (не включающее движения) в

свой ход. Действие.

Ранг 4: **Огненный клинок** (Flameblade) (4 очка Интеллекта). Вы распространяете свой нимб на оружие, которым вы владеете. Пламя существует один час и прекращается, если вы перестаете держать или носить оружие. Пока горит пламя, оружие наносит 2 дополнительных очка урона. Активатор.

Ранг 5: **Огненные усики** (Fire Tendrils) (5 очков Интеллекта). Когда вы этого пожелаете, ваш нимб прорастает тремя завитками пламени, которые существуют до десяти минут. В качестве действия вы можете использовать усики для атаки, совершая отдельный бросок атаки для каждого. Каждый усик наносит 4 очка урона. В остальном атаки считаются стандартными. Если вы не используете усики для атаки, они остаются, но ничего не делают. Активатор.

Ранг 6: Выберите способность: Огненный прислужник либо Тропа ада.

Огненный слуга (Fire Servant) (6 очков Интеллекта). Вы погружаетесь в свой нимб и создаёте огненный автоматон, размер и формы которого аналогичны вашим. Каждый раунд он выполняет ваши команды. Управление слугой – это действие, и вы можете командовать им только тогда, когда находитесь в пределах его досягаемости. Без команды слуга продолжает выполнять предыдущую команду. Вы также можете дать ему простое указание, например: “Жди здесь и нападай на любого, кто приблизится на ближнюю дистанцию, пока он не умрёт.” Слуга существует десять минут, является существом 5-го уровня и наносит 1 дополнительное очко урона от огня, когда он атакует. Действие для создания; действие для направления.

Тропа ада (Inferno Trail) (6 Очков интеллекта). В течение следующей минуты вы оставляете за собой огненный след. Тропа совпадает с вашим путём и существует до минуты, создавая стену пламени высотой около 6 футов (2 метра), которая наносит 5 очков урона любому существу, которое проходит через неё, потенциально поджигая их на дополнительное 1 очко урона каждый раунд (если они легковоспламеняющиеся), пока они не потушат огонь. Действие.

Не нуждается в оружии, стр. XXX

Бойня, стр. XXX

Вспышка, стр. XXX

Подробнее

Employs Magnetism, стр. XXX

Идея для вторжения МИ: Огонь поджигает легковоспламеняющиеся материалы и легко выходит из под контроля. Примитивные существа часто боятся огня, периодически нападая на его носителей.

Управляет ментальными способностями

Commands mental powers

У вас всегда были особые способности, которые другим казались очень странными. Благодаря практике и самоотдаче вы отточили этот уникальный талант, чтобы полностью использовать силу своего разума.

Никто не может сказать, что у вас есть эта способность, просто взглянув на вас, хотя для сосредоточения силы вы носите кристалл или драгоценный камень где-то на голове. Это фокусирующий предмет был дан вам кем-то, кто распознал ваши способности, или он и пробудил в вас силы, а наткнулись вы на него случайно. Персонажи с ментальными, силами, обычные люди часто называют их экстрасенсами или псиониками, обычно склонны с скрытности и некоторой параноидальности.

Хотя чаще всего ментальными способностями обладают нано, псионические персонажи любого другого типа не являются редкостью.

Связь: Выберите один из следующих вариантов.

1. Выберите одного другого ПИ. Вы обнаружили, что этот персонаж особенно хорошо настроен на ваши ментальные способности. Пока вы находитесь на близком расстоянии от него, вы всегда находитесь в телепатическом контакте, а ваши Психические всплески никогда не причиняют ему вреда.

2. Выберите одного другого ПИ. По какой-то причине вы не можете телепатически взаимодействовать с ними.

3. Выберите одного другого ПИ. Между ним и вами всегда действует способность Телепатия, даже если вы её не активировали.

4. Выберите одного другого ПИ. Когда он стоит рядом с вами и использует своё действие, чтобы сосредоточиться на помощи вам, ваша способность Телепатия действует на большой дистанции.

Дополнительное снаряжение: У вас есть кристалл или ювелирный артефакт, который, будучи закреплён на вашем лбу или виске, добавляет 1 очко к вашему пулу Интеллекта. Если вы когда-нибудь останетесь без артефакта, вычтите 5 очков из своего пула Интеллекта; при возвращении предмета, очки восстанавливаются.

Ментальные эзотерии: Когда вы прикладываете Усилия к специальным способностям, которые контролируют разум, таким как эзотерии Контроль разума и Чтение Мыслей или трюк Контроль Толпы, вы получаете свободный уровень Усилия для этой задачи. Активатор.

Возможный минорный эффект: Дальность или длительность ментальной силы удваиваются.

Возможный мажорный эффект: Вы можете совершить ещё одно действие на этом ходу.

Ранг 1: Телепатия (Telepathic) (1+ очков Интеллекта). Вы можете телепатически разговаривать с другими людьми, которые находятся в пределах ближней дистанции. Общение является двусторонним, но другая сторона должна быть готова и способна общаться. Вам не обязательно видеть цель, но вы должны знать, что она находится в пределах досягаемости. У вас может быть несколько активных контактов одновременно, но вы должны установить контакт с каждой целью индивидуально. Каждый контакт длится до десяти минут. Приложение уровня Усилия увеличивает продолжительность, а не влияет на сложность, в этом случае контакт продлится 28 часов. Действие для установления контакта.

Ранг 2: Чтение мыслей (Mind Reading) (2 очка Интеллекта). Вы можете читать поверхностные мысли существа на ближней дистанции, даже если цель этого не хочет. Вы должны видеть свою цель. Установив контакт, вы можете читать мысли объекта в течение одной минуты. Если у вас также есть специальная способность вашего типа для чтения мыслей, вы можете использовать эту способность на дальней дистанции, и вам не нужно видеть цель (но вы должны знать, что цель находится в пределах досягаемости). Действие для инициирования.

Ранг 3: Выберите способность: Психический всплеск или Психическое внушение.

Психический всплеск (Psychic Burst) (3+ очка Интеллекта). Вы обрушиваете волны ментальной силы на разумы до трёх целей на ближней дистанции (сделайте бросок Интеллекта против каждой цели отдельно). Этот взрыв наносит 3 очка урона Интеллекту (а потому игнорирует Броню). За каждые 2 очка Интеллекта, потраченных в дополнение к обычной стоимости, вы можете сделать бросок атаки Интеллектом против дополнительной цели. Действие.

Психическое внушение (Psychic Suggestion) (4 очка Интеллекта). Вы пытаетесь заставить цель на следующем ходу выполнить некое действие. Если желаемое

действие, причинит прямой вред цели или её союзникам, ваша ментальная атака будет усложнена. Действие.

Ранг 4: Кража чувств (Use Senses of Others) (4 очка Интеллекта). Вы можете видеть, слышать, обонять, осязать и ощущать вкус через чувства любого, с кем у вас есть телепатический контакт. Вы можете попытаться использовать эту способность на желающей или не желающей цели на дальней дистанции; не желающая цель может попытаться сопротивляться. Вам не нужно видеть цель, но вы должны знать, что она находится в пределах досягаемости. Общие чувства длятся десять минут. Действия для установления.

Ранг 5: Предвидение (Precognition) (6 очков Интеллекта). В течение следующих десяти минут вы смутно ощущаете будущее. До истечения срока действия на вас воздействуют следующие эффекты:

Ваши задачи защиты получают актив.

Вы можете предсказать действия окружающих. Вы приобретаете способность обнаруживать обман и попытки предательства, а также избегать ловушек и засад.

Вы знаете, что окружающие, вероятно, думают и что скажут. Вы получаете актив во всех умениях взаимодействия. Активатор.

Ранг 6: Выберите способность: Контроль разума или Телепатическая сеть.

Контроль разума (Mind Control) (6+ очков Интеллекта). Вы управляете действиями существа, к которому прикасаетесь. Эффект длится одну минуту. Цель должна быть 2-го уровня или ниже. Установив контроль, вы поддерживаете ментальный контакт с целью и чувствуете то же, что и она. Вы можете позволить ей действовать свободно или перехватить контроль в каждом конкретном случае. В дополнение к обычным вариантам использования Усилия, вы можете выбрать использование Усилия для увеличения максимального уровня цели или продолжительности на одну минуту. Например, чтобы контролировать сознание цели 5-го уровня (на три уровня выше обычного) или продлить эффект на четыре минуты (на три уровня выше нормальной продолжительности), вы должны приложить три уровня Усилия. Если у вас также есть специальная способность вашего типа для управления разумом, нормальный предел уровня 3, а не 2. Когда эффект заканчивается, существо не помнит, что им управляли или что-то ещё, что оно делало, находясь под чужим контролем. Действие для инициации.

Телепатическая сеть (Telepathic Network) (0+ очков Интеллекта). При желании вы можете связаться с десятью известными вам существами, независимо от того, где они находятся. Все цели должны быть готовы и способны общаться. Вы автоматически преуспеете в создании телепатической сети; никакого броска не требуется. Все существа в сети связаны и могут телепатически общаться друг с другом. Они также могут “подслушать” всё, что говорится в сети, если захотят. Активация этой способности не требует действия и не стоит очков Интеллекта; для вас это так же просто, как начать говорить вслух. Сеть работает до тех пор, пока вы не решите её выключить. Если вы потратите 5 очков Интеллекта, вы сможете связаться сразу с двадцатью существами, а за каждое 1 очко Интеллекта свыше этого, вы можете добавить в сеть ещё десять существ. Такие, более крупные, сети активны десять минут. Создание сети из двадцати или более существ уже требует действия для установления контакта. Активатор.

Идея для вторжения МИ: Другие существа, обладающие ментальными или психическими способностями, часто стремятся уничтожить таких, как они, из ревности и страха. Некоторые существа питаются ментальной энергией, а пси-активные – самая желанная еда из всех.

Контроль разума, стр. XXX

Чтение мыслей, стр. XXX
Контроль толпы, стр. XXX
Свободный уровень Усилия, стр. XXX
Подробнее
Entertains, стр. XXX
Exists Partially Out of Phase, стр. XXX
Подробнее
Explores Dark Places, стр. XXX
Существа, стр. XXX

Контролирует зверей

Controls beasts

Сказать, что вы способны общаться с животными и нечеловеческими существами, это значит ничего не сказать. Ваше мастерство общения с животными просто сверхъестественны. Они бесстрашно подходят, птицы садятся на плечи, а мелкие животные взбираются по рукам или ногам.

Вы, вероятно, носите крепкую одежду и имеете потрёпанный вид, который наводит на мысль о суровой жизни на открытом воздухе. Возможно, вы даже пахнете как животное.

Этот фокус могут иметь персонажи любого типа.

Связь: Выберите один из следующих вариантов.

1. Выберите одного другого ПИ. Этот персонаж, кажется, необъяснимым способом беспокоит ваших созданий. Вы знаете, что должны держать своих животных подальше от него, иначе можете потерять контроль.

2. Выберите одного другого ПИ. Существо, с которым вы связаны, похоже, имеет особую связь и с ним. Вы должны решить, вызывает ли это ревность или симпатию, и следует ли разрушить эту связь или помочь ей расцвести.

3. Выберите одного другого ПИ. Недавно он случайно (или, возможно, намеренно) поставили вашего компаньона в опасное положение. Ваш спутник теперь нервничает рядом с ними, и вы боретесь со своей собственной эмоциональной реакцией на инцидент.

4. Выберите одного другого ПИ. Он не любит зверей всех видов, считая их не более чем пищей или добычей. Вы надеетесь, что, после общения с вашим компаньоном он передумает. Реакция персонажа зависит от другого игрока.

Дополнительное снаряжение: Запас еды для вашего компаньона на три дня, а также упряжь, ошейник или аналогичное снаряжение.

Возможный минорный эффект: Длительность спокойствия или контроля удваивается.

Возможный мажорный эффект: Длительность спокойствия или контроля возрастает до 28 часов.

Ранг 1: Звериный компаньон (Beast Companion). Вас сопровождает и подчиняется вашим командам существо 2-го уровня вашего размера или меньше. Вы и МИ должны проработать подробности о существе, кроме того, вы можете делать за него броски в бою. Компаньон действует в ваш ход. Как существо 2-го уровня, он имеет порог проверки 6, 6 очков здоровья и наносит 2 очка урона. Его движение основано на типе существа (полёт, плавание и так далее). Если ваш компаньон умирает, вы можете охотиться в дикой природе 1к6 дней, чтобы найти нового компаньона. Активатор.

Ранг 2: Успокоить Дикаря (2 очка Интеллекта). Вы успокаиваете

нечеловеческого зверя в пределах 30 футов (9 метров). Вы должны говорить с ним (хотя ему и не нужно понимать ваши слова), и он должен видеть вас. Он остаётся спокойным в течение одной минуты или до тех пор, пока вы сосредотачиваете на нём всё своё внимание. МИ имеет решающее слово в отношении того, что считается нечеловеческим зверем, но, при отсутствии любого рода обмана, вы должны знать, можете ли вы повлиять на существо, прежде чем пытаться использовать эту способность. Инопланетяне, внепространственные сущности, очень разумные существа и автоматоны никогда не подчиняются. Действие.

Коммуникация (Communication) (2 очка Интеллекта). Вы можете передать базовый смысл существу, которое или не может говорить или понимать речь. Существо также может дать вам очень простой ответ на простой вопрос. Действие.

Ранг 3: Выберите способность: Скакун или Сильнее вместе.

Скакун (Mount). Существо 3-го уровня служит вам в качестве ездового животного и подчиняется вашим приказам. Пока вы сидите на нём, существо может двигаться, а вы можете атаковать в свой ход, что даёт актив для вашей атаки. Совместно с МИ вы должны проработать детали существа, скорее всего, в бою броски за существо делаете вы. Скакун действует в ваш ход. Если ваш скакун умрёт, вы можете охотиться в дикой природе в течение 3к6 дней, чтобы найти нового. Активатор

Сильнее вместе (Stronger Together). Когда вы и ваш компаньон находитесь в шаговой доступности друг от друга, вы наносите 2 дополнительных очка урона при атаке, и оба получаете актив для действий защиты. Активатор.

Ранг 4: Звериные глаза (Beast Eyes) (3 очка Интеллекта). Вы можете пользоваться чувствами своего компаньона, если он находится в пределах 1 мили (1,5 километра) от вас. Этот эффект длится до десяти минут. Действия для установки связи.

Улучшенный компаньон (Improved Companion). Ваш компаньон повышается до 4-го уровня. Как существо 4-го уровня, он имеет порог проверки 12, 12 единиц здоровья и наносит 4 очка урона (хотя в большинстве случаев вместо атаки он создаёт актив для ваших атак). Активатор.

Ранг 5: Звериный зов (Beast Call) (5 очков Интеллекта). Вы призываете на помощь орду мелких животных или одного зверя 4-го уровня. Эти существа выполняют ваши приказы до тех пор, пока вы фокусируете своё внимание, но вы должны использовать свои действия каждый ход, чтобы направлять их. Существа являются коренными жителями этого района и прибывают собственными силами, поэтому, если вы находитесь в недоступном месте, эта способность не сработает. Действие.

Ранг 6: Выберите способность: Как одно или Контролировать зверя. В любом случае, вы также получите способность Улучшенный компаньон.

Как одно (As If One Creature). Когда вы и ваш компаньон находитесь на близком расстоянии друг от друга, вы можете разделить урон, нанесенный любому из вас. Например, если один из вас был получил 4 очка урона, разделите урон между вами и компаньоном на своё усмотрение. Применима только Броня и сопротивление первоначальной цели. Таким образом, если у вас есть 2 очка Брони и вы поражены силовым взрывом на 4 очка, ваш компаньон может получить 2 очка урона, предназначавшегося вам, но его Броня н еоказывает эффекта, так же как и иммунитет к силовым взрывам, если таковой имеется. Активатор.

Контролировать зверя (Control the Savage) (6 очков Интеллекта). Вы можете управлять спокойным нечеловеческим зверем в пределах 30 футов (9 метров). Вы контролируете его до тех пор, пока сосредотачиваете на нем всё своё внимание, используя свой ход в каждом раунде. МИ имеет решающее слово в отношении того, что считается нечеловеческим зверем, но, в отсутствии какой-либо формы обмана, вы

должны знать, можете ли вы повлиять на существо, прежде чем пытаться использовать эту способность. Инопланетяне, внепространственные сущности, очень разумные существа и автоматоны никогда не подчиняются. Действие.

Улучшенный компаньон (Improved Companion). Ваш компаньон повышается до 5 уровня. Как существо 5-го уровня, он имеет порог проверки 15, 15 единиц здоровья, и наносит 5 очков урона. Активатор.

Идея для вторжения МИ: Большинство цивилизованных сообществ не слишком приветствуют опасных животных и с опаской смотрят на тех, кто общается с ними. Неконтролируемые звери могут представлять реальную опасность.

Другие способности персонажа (такие как трюк джека, Зверь-спутник, стр. XXX) могут дать вам другого компаньона, так что у вас может быть более одного существа-компаньона, каждый из которых имеет разные уровни и способности.

Подробнее

Fights With Panache, стр. XXX

Контролирует гравитацию

Controls gravity

Должно быть, гравитация очень беспокоила обитателей предыдущих эпох, потому что её можно контролировать множеством нуменер. Благодаря причуде судьбы, какому-то уникальному устройству (устройствам) или высочайшей самоотверженности (или комбинации всех трёх) вы научились использовать силу гравитации. Опираясь на силы далёкого прошлого, вы – загадочная личность. Скорее всего, вы старше остальных ПИ, и провели большую часть жизни, оттачивая странные древние таланты.

Вы можете носить пышные одежды, которые демонстрируют мастерство обращения с гравитацией и скрывают вашу личность с намерениями.

Ни один тип персонажа не может контролировать гравитацию с большей вероятностью, чем другой, но такая сила встречается редко.

Связь: Выберите один из следующих вариантов.

1. Выберите одного другого ПИ. В недавнем прошлом, используя свои гравитационные способности, вы случайно отправили этого персонажа в воздух или резко уронили на землю. В любом случае, он едва выжили. Игрок этого персонажа должен решить, обижается ли он, боится или прощает вас.

2. Выберите одного другого ПИ, фокус которого пересекается с вашим. Эта странная связь каким-то образом влияет на обоих. Например, если персонаж использует лук, ваша способность манипулировать гравитацией иногда расширяет дальность его стрел. Если он хорошо прыгает, то кажется менее связанным законами гравитации и летит дальше.

3. Выберите одного другого ПИ. Он смертельно боится высоты. Благодаря способности контролировать гравитацию, вы хотели бы научить его, как чувствовать себя более комфортно в отрыве от земли. Он должен решить, принимать или не принимать ваше предложение.

4. Выберите одного другого ПИ. Он скептически относится к вашей способности контролировать гравитацию и думает, что это всего лишь одна большая иллюзия. Он может даже попытаться дискредитировать вас или раскрыть “секрет” ваших так называемых талантов.

Дополнительное снаряжение: У вас есть бзик размером с ручку, которая сообщает вес всего, на что вы её направите (в пределах ближней дистанции). Вес отображается на маленькой стеклянной пластинке рунами, которые только вы можете

расшифровать.

Сородство к гравитации (Gravity Ability): Вы можете выбрать изучение Весомости вместо одной из способностей своего типа:

Весомый (Weighty) (1 очко Интеллекта): Вы ненадолго увеличиваете вес находящейся на ближней дистанции цели, это не позволяет ей двигаться и усложняет все её проверки на следующем ходу. Действие.

Возможный минорный эффект: Длительность эффекта удваивается.

Возможный мажорный эффект: Уничтожается важный объект на цели.

Ранг 1: Парение (Hover) (1 очко Интеллекта). Вы медленно парите в воздухе. В качестве своего действия вы можете сосредоточиться, чтобы оставаться неподвижным в воздухе или плыть на ближнюю дистанцию, но не более того; в противном случае вы дрейфуете подчиняясь ветру или любому действующему импульсу. Этот эффект длится до десяти минут. Если у вас также есть способность Парение, предоставленная вашим типом, вы можете зависать в течение двадцати минут и двигаться с нормальной скоростью. Действие для инициации.

Ранг 1: Ослабление гравитации (Lessening Gravity's Pull). Манипулируя воздействием гравитации на себя, вы получаете +1 к таланту Скорости. Активатор.

Ранг 3: Выберите способность: Направленное падение или Гравитационный раскол.

Направленное падение (Define Down) (4 очка Интеллекта). Естественная гравитация в области, находящейся на ближней дистанции от вас, меняется, так что она действует в определённом вами направлении (вверх, вверх-юг, запад и так далее) в течение нескольких секунд, а затем возвращается к норме. Поражённые цели могут быть отброшены на расстояние до 20 футов (6 метров) и получить несколько очков урона. Действие.

Гравитационный раскол (Gravity Cleave) (3 очка Интеллекта). Вы можете нанести вред цели на ближней дистанции, сильно увеличивая гравитационное притяжение одной части цели и уменьшая его для другой, нанося 6 очков урона. Действие.

Ранг 4: **Поле гравитации** (Field of Gravity) (4 очка Интеллекта). Поле управляемой вами гравитации притягивает все стрелковые материальные атаки к земле. До вашего хода в следующем раунде вы невосприимчивы к таким атакам. Вы должны знать об атаке, чтобы предотвратить его. Эта способность не работает на энергетические атаки. Активатор.

Ранг 5: **Полёт** (Flight) (4+ очков Интеллекта). Вы можете парить и летать в воздухе в течение одного часа. За каждый уровень Усилия вы можете воздействовать на одно дополнительное существо вашего размера или меньше. Вы должны прикоснуться к существу, чтобы даровать ему силу полета. Вы управляете движением другого существа, и во время полета оно должно оставаться в пределах видимости или упадёт. С точки зрения передвижения по суше, летающее существо движется со скоростью около 20 миль (32 километров) в час и не зависит от рельефа местности. Действие для инициации.

Ранг 6: Выберите способность: Улучшенное гравитационное расщепление или Вес мира.

Улучшенный гравитационный раскол (Improved Gravity Cleave) (9 очков Интеллекта). Вы можете нанести вред группе целей на большой дистанции, быстро увеличивая силу тяжести на одной части каждой цели и уменьшая ее на другой, нанося 6 очков урона. Цели должны находиться в шаговой доступности друг от друга. Действие.

Вес мира (Weight of the World) (6+ очков Интеллекта). Вы можете значительно

увеличить вес цели. Цель прибивается к земле и физически не может двигаться самостоятельно в течение одной минуты. Цель должна находиться на ближней дистанции. За каждый приложенный уровень Усилия вы можете воздействовать на одно дополнительное существо. Действие.

Идея для вторжения МИ: Многие боятся находиться рядом с кем-то, кто контролирует гравитацию. Потеря контроля над такими силами может непреднамеренно зашвырнуть объекты в небо, возможно, даже на орбиту.

Подробнее

Focuses Mind Over Matter, стр. XXX

Бзик, стр. XXX

Персонаж может использовать способность Направленное падение, чтобы переместить союзников в место, куда они иначе не смогут подняться.

Подробнее

Fuses Flesh and Steel, стр. XXX

Howls at the Moon, стр. XXX

Создаёт иллюзии

Crafts illusions

Вы используете нуменеру для создания голографических изображений, которые кажутся реальными. По сути своей вы – художник, творящий искусство светом и звуком. Голографические изображения никогда не могут нанести прямого вреда или оказать физическое воздействие, но при грамотном использовании они могут обмануть врага, изменив его намерения и даже поведение.

Вы, вероятно, одеваетесь со вкусом и изяществом. Внешний вид вещей важен для вас, как их красота, так и их уродство. Вы – актёр, который может развлекать, пугать или обманывать всех, с кем вы сталкивается.

Чаще всего иллюзионистами становятся нано, но джеки так же считают иллюзии полезными. Редкие Глефы тоже могут найти способы использовать изображения в бою.

Связь: Выберите один из следующих вариантов.

1. Выберите одного другого ПИ. Этот персонаж никогда не обманывается вашими иллюзиями и никогда не принимает их как реальность. Вы можете выбрать, знает ли ваш персонаж об этом или нет.

2. Выберите одного другого ПИ. Он видит ваши иллюзии под особенным углом и иногда может указывать на потенциальные слабые места.

3. Выберите двух других ПИ, которые готовы пройти обучение в качестве ваших помощников. Если когда вы используете свою способность Малая иллюзия оба этих персонажа находятся в шаговой доступности, они могут помочь, упрощая ваше действие.

4. Выберите одного другого ПИ. Лицо этого персонажа настолько интригует вас, что вы не осознаёте, что ваши малые иллюзии иногда выглядят как он, даже если вы этого не хотите

Дополнительное снаряжение: У вас есть бзик, который выглядит как кусок прозрачного стекла в рамке из синта. Манипулируя скрытыми переключателями на рамке, вы можете заставить случайные движущиеся изображения появляться на стекле. Образы обычно странные, а иногда и непонятные.

Психоделические способности: Ваши особые способности приобретают яркие визуальные и слуховые качества по вашему выбору. Это изменение не меняет ничего, кроме внешнего вида эффектов. Например, ваши атакующие эзотерии могут выглядеть

как летящие во врагов монстры, созданные из энергии. Эзотерия Стазис может выглядеть как зверь с щупальцами, который удерживает жертву на месте. Эзотерия Телепортация может визуализироваться, как дыра в пространстве, которая раскрывается и поглощает вас. Боевое движение Умелая защита может выглядеть как призрачное эхо, имитирующее ваши действия, или эфемерные руки, блокирующее атаки врагов.

Возможный минорный эффект: Особое свойство иллюзии, например, зритель может увидеть образ из своего прошлого.

Возможный мажорный эффект: Иллюзия держится час, а если это её обычная длительность – то 28 часов.

Ранг 1: **Малая иллюзия** (Minor Illusion) (1 очко Интеллекта). Вы создаёте одно изображение существа или объекта в шаговой доступности. Изображение должно вписываться 10-футовый (3 метра) куб. Изображение способно двигаться (например, вы можете создать иллюзию идущего или атакующего человека), но оно не может покинуть область, определённую кубом. Иллюзия может включать звук, но не запах. Она держится десять минут, но если вы хотите значительно изменить первоначальную иллюзию — например, сделать так, чтобы существо выглядело раненым, — вы должны снова сосредоточиться на нём (хотя это не требует дополнительных очков Интеллекта). Если вы выйдете за пределы шаговой доступности от куба, иллюзия исчезнет. Действие для создания; действие для изменения.

Ранг 2: **Маскировка** (Disguise) (2+ очка Интеллекта). На протяжении одного часа вы кажетесь кем-то или чем-то другим, примерно вашего размера и формы. После создания маскировка не требует концентрации. За каждое дополнительное очко Интеллекта, вы можете замаскировать ещё одно существо. Все замаскированные существа должны оставаться в поле зрения вас или утратят свою маскировку. Действие для создания.

Ранг 3: Выберите способность Дальняя иллюзия либо Большая иллюзия.

Дальняя иллюзия (Cast Illusion). Вы можете увеличить расстояние, на котором вы создаёте и поддерживаете свои иллюзии шаговой доступности, до любого места в пределах ближней дальности, которое вы можете воспринимать. Активатор.

Большая иллюзия (Major Illusion) (3 очка Интеллекта). Вы создаёте масштабное изображение в пределах шаговой доступности. Вся сцена должна помещаться в пределах 100-футового (30 м) куба. Изображения могут перемещаться, но не могут покинуть область, определённую кубом. Иллюзия включает в себя звук и запах. Она существует десять минут и меняется по вашему указанию (концентрация не требуется). Если вы выйдете за пределы шаговой доступности от куба, иллюзия исчезнет. Действие для создания.

Ранг 4: **Иллюзия себя** (Illusory Selves) (4 очка Интеллекта). Вы создаёте четыре голографические копии себя в пределах шаговой доступности. Дубликаты существуют одну минуту. Вы мысленно руководите их действиями, и дубликаты не являются зеркальными отражениями — каждый может делать разные вещи. При сильном ударе они либо исчезают навсегда, либо застывают неподвижно (на ваш выбор). Действие для создания.

Ранг 5: **Ужасающий образ** (Terrifying Image) (6 очков Интеллекта). Вы используете немного скрытной телепатии, чтобы узнать, какие образы сильнее всего испугают существ, которых вы выберете в пределах дальней дистанции. Подходящие изображения появляются в этой области и угрожают соответствующим существам. Сделайте бросок атаки Интеллектом против каждого существа, на которое вы хотите повлиять. Успех означает, что существо в ужасе убегает в течении одной минуты, преследуемое своими кошмарами. При провале существо игнорирует образы, которые

никоим образом не мешают ему. Действие.

Ранг 6: Выберите способность: Грандиозная иллюзия или Постоянная иллюзия.

Грандиозная иллюзия (Grandiose Illusion) (8 Очков Интеллекта). Вы создаёте фантастически сложный комплекс изображений, которые помещаются в кубе длиной в 1 милю (1,5 километра), в котором вы также находитесь. При создании изображения вы должны видеть область, в которой оно создаётся. Изображения могут перемещаться в кубе и действовать в соответствии с вашими желаниями. Они также могут действовать логически (например, адекватно реагировать на огонь или атаки), когда вы непосредственно не наблюдаете за ними. Иллюзия включает в себя звук и запах. Например, можно создать видимость целой битвы, в которой сталкиваются наземные войска, а в небе воюют парящие машины или летающие создания. Иллюзия длится один час (или дольше, если вы сконцентрируетесь на ней после этого времени). Действие.

Постоянная иллюзия (Permanent Illusion) (9 очков Интеллекта). Иллюзия (или часть иллюзии), которая помещается в 10-футовый (3 метра) куб, становится постоянной. Вы можете навсегда прекратить иллюзию действием, но другие должны проявить исключительную изобретательность, чтобы предотвратить возрождение иллюзии, даже если она, на первый взгляд рассеяна. Активатор.

Идея для вторжения МИ: Очевидно, что иллюзии, создающие вещи, которые наблюдатель никогда раньше не видел, вряд ли будут правдоподобными. НИП может понять, что иллюзия ложна в самый неподходящий момент.

Подробнее

Hunts With Great Skill, стр. XXX (название изменено)

Бзики, стр. XXX

Стазис, стр. XXX

Телепортация, стр. XXX

Умелая защита, стр. XXX

Подробнее

Правит, стр. XXX Numenera Destiny

Использует магнетизм

Employs magnetism

Электромагнетизм – фундаментальная сила Вселенной, которой вы способны управлять. Ты – повелитель металла.

Вы, вероятно, носите много металла, возможно, в качестве одежды, брони или аксессуаров (таких как украшения или пирсинг), встроенных в ваше тело хирургическим путем или в какой-то комбинации этих вариантов.

Ни один тип персонажа не использует магнетизм чаще остальных, хотя глефы, которые владеют оружием и носят доспехи, найдут его интересным дополнением.

Связь: Выберите один из следующих вариантов.

1. Выберите одного другого ПИ. Всякий раз, когда вы используете свои силы и он находится пределах ближней дистанции, металлические предметы на теле этого персонажа дрожат, дребезжат, звенят и дёргаются.

2. Выберите одного другого ПИ. Вы работали вместе в прошлом, и дело закончилось плохо.

3. Выберите двух других ПИ. Практикуя свою способность Диамагнетизм, вы однажды случайно сили их друг с другом. Вы никогда не смогли повторить это. Сказать ли им, что вы пытались повторить эксперимент – зависит от вас.

4. Выберите одного другого ПИ, в теле которого есть металлические элементы.

Вы боитесь использовать свои магнетические способности рядом с ними, потому что у вас когда-то был плохой опыт, связанный с Движение металла и механическими глазами (бывшего) друга.

Возможный минорный эффект: Длительность эффекта удваивается.

Возможный мажорный эффект: Уничтожается важный предмет на теле цели.

Ранг 1: **Движение металла** (Move Metal) (1 очко Интеллекта). Вы можете приложить силу к металлическим предметам на близкой дистанции в течение одного раунда. После активации ваша сила имеет эффективный пул Мощи 10, талант Мощи 1 и Усилие 2 (примерно равный возможностям крепкого и дееспособного взрослого человека), который вы можете использовать для перемещения металлических предметов, толкания металлических предметов и так далее. Например, в вашем раунде вы можете поднять и потянуть лёгкий металлический предмет в любом месте в пределах досягаемости или переместить тяжёлый предмет (например, предмет мебели) примерно на 10 футов (3 метра). Этой силе не хватает тонкого контроля, чтобы владеть оружием или перемещать объекты с большой скоростью, поэтому в большинстве ситуаций она не подходит для атаки. Вы не можете использовать эту способность на своём собственном теле. Сила активна в течение одного часа или до тех пор, пока её пул Мощи не истощится, в зависимости от того, что наступит раньше. Действие.

Ранг 2: **Отталкивание металла** (Repel Metal). Манипулируя магнетизмом, вы обучаетесь задачам защиты Скоростью от любой входящей атаки, в которой используется металл. Активатор.

Ранг 3: Выберите способность: Уничтожить металл или Нацелить стрелу.

Уничтожьте металл (Destroy Metal) (3 очка Интеллекта). Вы мгновенно разрываете, раскалываете или взрываете металлический предмет, который находится в видим вам, на ближней дальности и не больше половины вашего размера. Чтобы уничтожить объект проведите задачу Интеллекта; задача облегчается на три ступени по сравнению с разрушением его грубой силой. Действие.

Нацелить стрелу (Guide Bolt) (4+ очка Интеллекта). Когда вы совершаете атаку металлическим болтом или стрелой с металлическим наконечником с близкого расстояния, вы можете повысить точность и скорость атаки, что даёт актив атаки и +2 очка урона. Если вы приложите уровень Усилия, вы предоставите те же преимущества дальней атаке, совершённой союзником в шаговой доступности. В любом случае, вы можете использовать эту способность только один раз за раунд. Активатор.

Ранг 4: **Магнитное поле** (Magnetic Field) (4 очка Интеллекта). По вашему желанию, магнитное поле вокруг вас притягивает входящие дальнобойные, металлические снаряды (такие как стрелы, пули, метательные металлические ножи и так далее) к земле. Вы невосприимчивы к таким атакам в течение одного раунда. Вы должны знать о нападении, чтобы предотвратить его. Активатор.

Ранг 5: **Управление металлом** (Command Metal) (5 очков Интеллекта). Вы меняете форму металлического предмета по своему желанию. Предмет должен быть видим вами и и находиться на ближней дистанции, а его масса не может быть больше вашей собственной. Вы можете воздействовать на несколько элементов одновременно, пока их совокупная масса находится в этих пределах. Вы можете объединить несколько предметов вместе. Вы можете использовать эту силу, чтобы уничтожить металлический предмет (как способность Уничтожить металл) или придать ему другую желаемую форму (если у вас нет надлежащего ремесленного умения, форма окажется довольно грубой). Кроме того, вы можете переместить новый объект в любое место в пределах дальности. Так, вы можете взять несколько металлических щитов, сплавить их вместе и использовать полученный предмет, чтобы заблокировать дверной проём. Вы можете использовать эту способность для атаки — заставляя броню противника

сжиматься, превращая металлические предметы в осколки, которые вы швыряете во врага, и так далее — против одной цели на ближней дистанции. Независимо от формы атаки, это действие Интеллекта, которое наносит 7 очков урона. Действие.

Ранг 6: Выберите способность: Диамагнетизм или Железный удар.

Диамагнетизм (Diamagnetism). Вы намагничиваете любой неметаллический объект на близком расстоянии, чтобы на него могли воздействовать ваши другие силы. После этого, с помощью Движения металла вы можете перемещать любой объект. С помощью Отталкивание металла вы обучаетесь всем задачам защиты Скорости, безотносительно того, использует ли входящая атака металл. И так далее. Активатор.

Железный удар (Iron Punch) (5+ очков Интеллекта). Вы поднимаете тяжёлый предмет на ближней дистанции от себя и бросаете его в кого-то на ближней дистанции. Это действие Интеллекта, которое наносит 6 очков урона цели и брошенному объекту. За каждый уровень Усилия вы можете кинуть объект несколько большего размера, что позволит вам воздействовать на одну дополнительную цель в пределах ближней дистанции, пока она находится рядом с предыдущей целью. Действие.

Идея для вторжения МИ: Металл может скручиваться и изгибаться неожиданными способами. Недостаток концентрации может привести к тому, что что-то соскользнет или упадет в самый неподходящий момент.

Подробнее

Lives in the Wilderness, стр. XXX

Развлекает

Entertains

Вы артист: певец, танцор, поэт, рассказчик или что-то подобное. Вы действуете ради развлечения окружающих. От природы харизматичный и талантливый, вы также учились, чтобы овладеть своим искусством. Вы знаете все старые стихи, песни, шутки и истории, и умеете создавать новые.

Вы, вероятно, носите яркую или, как минимум, модную одежду и используете косметику, татуировки или прически для драматического эффекта.

Этот фокус лучше всего подходит джеком, хотя глефы и нано время от времени тоже выходят на сцену.

Связь: Выберите один из следующих вариантов.

1. Выберите одного другого ПИ. Этот персонаж – ваш худший критик. Ваша способность помогать или вдохновлять не работают на него.

2. Выберите одного другого ПИ. Похоже, ему действительно нравятся ваши представления, и это пробуждает в вас исполнителя. От этого персонажа зависит, является ли его отношение искренним или это простая вежливость.

3. Выберите одного другого ПИ. Он настолько вдохновлён и проникнут вашими номерами, что, когда вы используете Легкомыслие, он получает +2 к броскам восстановления (вместо +1).

4. Выберите одного другого ПИ. Он знает секрет одного из ваших любимых видов развлечений. Вы постоянно беспокоитесь, что его украдут или раскроют.

Дополнительное снаряжение: Музыкальный инструмент или другое приспособление, необходимое для выступления.

Возможный минорный эффект: Вы очаровываете цель, которая остаётся в этом состоянии, пока вы сосредотачиваете на ней всё своё внимание.

Возможный мажорный эффект: Цель всегда благосклонна к вам.

Ранг 1: **Легкомыслие** (Levity). Благодаря остроумию, обаянию, юмору и изяществу вы обучаетесь всем социальным взаимодействиям, кроме тех, которые

связаны с принуждением или запугиванием. Во время отдыха вы успокаиваете друзей и товарищей настолько, что они получают +1 к броскам восстановления. Активатор.

Ранг 2: **Вдохновение** (Inspiration). С помощью историй, песен, произведений искусства или других форм развлечений вы вдохновляете своих друзей. Проведя с вами 28 часов, один раз в день каждый из ваших друзей может упростить задачу. Это преимущество действует, пока вы остаетесь в компании друга. Оно заканчивается, если вы уходите, но возобновляется, если вы возвращаетесь в компанию друга в течение 28 часов. Если вы покидаете компанию друга более чем на 28 часов, вы должны провести еще 28 часов вместе, чтобы снова активировать этот бонус. Активатор.

Ранг 3: Выберите способность: Знания или Мультиталант.

Знания (Knowledge). Ваши истории и песни содержат правду. Вы обучаетесь в двух областях знаний по вашему выбору. Активатор.

Мультиталант (Multitalented). Искусство развлекать других, отражается на ваших растущих возможностях. Вы получаете 6 очков, чтобы разделить их между своими пулами на своё усмотрение. Активатор.

Ранг 4: **Спокойствие** (Calm) (3 очка Интеллекта). С помощью шуток, песен или другого искусства вы не позволяете живому врагу атаковать кого-либо или что-либо в течение одного раунда. Действие.

Ранг 5: **Умелый помощник** (Able Assistance). Когда вы помогаете кому-то с задачей, и он прикладывает уровень Усилия, он получает бесплатный уровень Усилия для выполнения этой задачи. Активатор.

Ранг 6: Выберите способность: Ведущий артист или Ядовитое слово.

Ведущий артист (Master Entertainer). Ваша способность Вдохновение работает более эффективно, упрощая задачи ваших друзей на два шага, а не на один. Активатор.

Ядовитое слово (Vindictive Performance) (5 очков Интеллекта). Когда вы рассказываете анекдот, исполняете песню или стихотворение, рисуете картину или иным образом развлекаете аудиторию, вы можете выбрать одного человека из аудитории, который способен вас понять. Во время выступления вы осыпаете эту цель косвенными, но едкими насмешками. Если вы добьетесь успеха, цель не поймёт, что она стала жертвой вашего выступления, пока вы не завершите номер в выбранный вами момент таким образом, чтобы оно попало в цель. Цель получает 6 очков урона Интеллекта (игнорирует броню) и теряет свой следующий ход. Одно или несколько действий для инициирования.

Идея для вторжения МИ: Плохое выступление может быть хуже, чем молчание, так как вы часто раздражаете или оскорбляете свою аудиторию. Музыкальные инструменты ломаются, краски высыхают, а слова стихотворения или песни, однажды забытые, бесследно пропадают в памяти.

Бросок восстановления, стр. XXX

Подробнее

Masters Defense, стр. XXX

Бесплатный уровень Усилия, стр. XXX

Существует частично вне фазы

Exists partially out of phase

Вы способны изменить своё фазовое состояние. На самом деле, вы всегда немного не в фазе, что придаёт вам призрачную прозрачность. Сконцентрировавшись вы можете просунуть руку через твёрдый предмет, позволить твёрдому предмету пройти через вас без вреда или в буквальном смысле пройти сквозь стену. Однако вход

и выход из различных фазовых состояний требует чрезвычайной силы воли и может быть психически утомительным. Объяснение вашей странной силы лежит в каком-то аспекте нуменеры. Возможно, эта способность появилась в результате длительного использования (или воздействия) транспространственной технологии или после встречи с существом, не являющимся уроженцем этого мира или измерения. Возможно, один из ваших предков впервые развил эту силу и передал её потомкам.

Вы можете сделать всё возможное, чтобы подчеркнуть свою полупрозрачную внешность, нося прозрачную, волнистую одежду, или, в зависимости от вашей личности, всячески будете скрываться свою инаковость.

Джеки наслаждаются возможностями изменения своего фазового состояния, а нано ценят защитные возможности. Глефы могут использовать наступательные и оборонительные аспекты, но могут также найти их немного мешающими.

Связь: Выберите один из следующих вариантов.

1. Выберите одного другого ПИ. Вы знаете этого персонажа уже некоторое время, и он помог вам получить контроль над своими фазовыми состояниями.

2. Выберите одного другого ПИ. Когда-то в прошлом у него был разрушительный опыт выхода из фазы. Решит ли он им поделиться, зависит от него.

3. Выберите одного другого ПИ. Однажды вы случайно прошли сквозь него. Это был нервирующий опыт для обоих.

4. Выберите двух других ПИ. Они оба хотят выйти из фазы и приставали к вам по этому поводу. Но вы не уверены, что они знают, хотя бы что означает эта фраза.

Возможный минорный эффект: Пока вы находитесь вне фазы, у вас есть актив для задач защиты Скоростью.

Возможный мажорный эффект: Пока вы находитесь вне фазы, вы невидимы.

Ранг 1: **Шаг сквозь стену** (Walk Through Walls) (2 очка Интеллекта). Вы можете медленно проходить через физические барьеры со скоростью 1 дюйм (2,5 см) за раунд (минимум один раунд, чтобы пройти через любой барьер). Вы не можете действовать (кроме как двигаться) или воспринимать что-либо, пока полностью не пройдёте через барьер. Вы не можете пройти через энергетические барьеры. Действие.

Ранг 2: **Защитное фазирование** (Defensive Phasing) (2 очка Интеллекта). Вы можете изменить свою фазу так, чтобы некоторые атаки проходили через вас без вреда. В течение следующих десяти минут вы получаете преимущество в задачах защиты Скоростью, но в это время вы теряете какую-либо выгоду от носимой брони. Действие для инициирования.

Ранг 3: Выберите способность Фазовая атака или Фазовая дверь.

Фазовая атака (Phased Attack) (3 очка Интеллекта). Атака, которую вы совершаете в этот ход, игнорирует броню врага. Эта способность работает для любого вида атаки, которую вы используете (ближний бой, дальний бой, энергия и так далее). Активатор.

Фазовая дверь (Phase Door) (4 очка Интеллекта). Вы можете фазировать поверхность твёрдого объекта, а затем фазировать любой другой твёрдый объект в пределах большой дистанции от первого, даже если эти два объекта не связаны. Между этими двумя объектами не должно быть никаких промежуточных барьеров, и вы должны знать или видеть объект назначения. Действие.

Ранг 4: **Призрак** (Ghost) (4 очка Интеллекта). В течение следующих десяти минут вы получаете актив на задачи скрытности. В течение этого времени вы можете перемещаться через твёрдые (но не энергетические) барьеры со скоростью 1 фут (30 см) за раунд, и вы можете воспринимать, находясь внутри барьера или объекта, что позволяет вам заглядывать сквозь стены. Действие для инициации.

Ранг 5: **Неприкасаемый** (Untouchable) (6 очков Интеллекта). На следующую

минуту вы меняете своё фазовое состояние, так что не можете влиять или подвергаться влиянию нормальной материи или энергии. Только ментальные атаки и специальные трансмерные энергии, устройства или способности могут повлиять на вас, но точно так же вы не можете атаковать, касаться или иным образом влиять на что-либо. Действие для инициации.

Ранг 6: Выберите способность: Улучшенная фазовая атака или Фазирование врага.

Улучшенная Фазовая атака (Enhanced Phased Attack) (5 очков Интеллекта). Эта способность работает как способность Фазовая атака третьего ранга, за исключением того, что ваша атака также нарушает жизненные показатели противника, нанося дополнительные 5 очков урона. Активатор.

Фазирование врага (Phase Foe) (6+ очков Интеллекта). Вы собираете разрушительную энергию в кончике пальца и касаетесь существа. Если целью является НИП или существо 3-го уровня или ниже, оно становится фазированной, как если бы она использовала вашу способность Призрак. Однако, если оно не сможет понять, как контролировать своё движение в фазе, а у большинства существ попросту нет нужного опыта, оно начинает погружаться в твёрдую материю. Если оно не сможет контролировать себя или прекратить эффект, то может исчезнуть навсегда, потому что, когда через десять минут оно снова станет материальным, оно, вероятно, окажется глубоко в земле. За каждый дополнительный уровень Усилия вы можете попытаться повлиять на цель на один уровень выше. Действие.

Идея для вторжения МИ: Потеря контроля над своим фазовым состоянием может отправить вас в другое измерение или даже вырезать на некоторое время из существования. Люди, скорее всего, запаникуют, если увидят кого-то, кто выглядит как призрак.

“Я перевел то, что, по-моему, читается как "измененная по фазе орбитальная наблюдательная платформа", но не уверен, что это означает.”

– Сир Артур

Подробнее

Masters Weaponry, стр. XXX

Подробнее

Murders, стр. XXX

Исследует тёмные места

Explores dark places

Вы исследуете зловещие руины и таинственные следы древних эпох, обученные теми, кто жил до вас. Вы – типичный охотник за сокровищами, мусорщик и искатель потерянных вещей. Вы проводите так много времени в темноте, что медленно приспосабливаетесь к ней, почти становясь существом мрака. Даже в цивилизованных районах вы предпочитаете держаться в тени.

Скорее всего, вы носите тёмную одежду, чтобы слиться с темнотой. С другой стороны, вы можете предпочитать практичную одежду и снаряжение, потому что в темноте вас ждут серьёзные и опасные дела.

Джеки лучше всего подходят для исследования тёмных мест; тех, кто делает это, называют тенеджеками. Глейвы, которые следуют по этому пути, известны как воины теней, а нано – как заклинатели теней.

Связь: Выберите один из следующих вариантов.

1. Выберите одного другого ПИ. Этот персонаж был вашим компаньоном в

предыдущих экспедициях, и вы так хорошо работаете вместе, что оба получаете актив для любых бросков кубиков, чтобы сотрудничать в одной и той же задаче, сражаться с одним и тем же врагом и так далее.

2. Выберите двух других ПИ. Вы думаете, что однажды видели, как они через замочную скважину делали что-то незаконное. Вы можете выбрать, следует ли делиться этой информацией или нет. Персонажи могут выбрать, действительно ли это были они (возможны самые разнообразные варианты), и могут делиться или не делиться этой информацией в ответ.

3. Выберите одного другого ПИ. Этот человек, кажется, всегда слышит вас, как бы вы ни старались быть незаметными.

4. Выберите одного другого ПИ. Этот персонаж настолько громкий во всем, что делает, что вы чувствуете себя обязанным попытаться помочь ему научиться двигаться более скрытно. Интересно ли ему это или нет, зависит от него.

Дополнительное снаряжение: Набор исследователя. Если у вас он уже есть, вы можете вместо него взять 50 дополнительных футов (15 м) веревки, пайок ещё на два дня и два малых светошара.

Силы тьмы: Ваши особые способности (такие как эзотерии нано) почти не издают звуков, а любые их визуальные проявления, темны и призрачны. Эти изменения не корректируют ничего, кроме внешнего вида эффектов. Эзотерия Вспышка этого персонажа - безмолвный всплеск теней, эзотерия Барьер – скопление неопределимых теней и так далее.

Возможный минорный эффект: Помимо обычного эффекта, цель ошеломлена на один раунд, в течении которого все её задачи затруднены.

Возможный мажорный эффект: Помимо обычного эффекта, цель оглушена и теряет свой следующий ход.

Ранг 1: **Превосходный исследователь** (Superb Explorer). Вы обучены поиску, слушанию, лазанию, балансированию и прыжкам. Активатор.

Ранг 2: **Превосходный Лазутчик** (Superb Infiltrator). Вы обучены взламывать замки и возиться с устройствами, пытаясь заставить их работать или, по крайней мере, работать на вас. Активатор.

Адаптация глаз (Eyes Adjusted). Вы можете видеть в очень тусклом свете, как если бы это был яркий свет. Вы можете видеть в полной темноте, как если бы она была очень тусклой. Активатор.

Ранг 3: Выберите способность: Ночной удар или Скользкий клиент.

Ночной удар (Nightstrike). Когда вы атакуете врага в тусклом свете или темноте, вы получаете бесплатный уровень Усилия для атаки. Активатор.

Скользкий клиент (Slippery Customer). Когда вы прикладываете Усилия к задачам, связанным с освобождением от уз, помещением в тесных пространствах и другими акробатическими действиями, вы получаете бесплатный уровень Усилия для выполнения этой задачи. Благодаря вашему опыту, вы также обучаетесь задачам защиты Скорости, при ношении лёгкой брони или без брони. Активатор.

Ранг 4: **Устойчивость** (Resilient). В своих исследованиях тёмных мест вы подвергались всевозможным ужасным вещам и давно привыкли к ним. Вы получаете +1 к броне и обучаетесь задачам защиты Мощью. Активатор.

Ранг 5: **Тёмный исследователь** (Dark Explorer). Вы игнорируете штрафы на любые действия (включая бой) при очень тусклом освещении или в тесных помещениях. В сочетании со способностью Адаптация глаз вы можете действовать без штрафа даже в полной темноте. Вы обучены задачам скрытности в тусклом свете или в полной темноте. Активатор.

Ранг 6: Выберите способность: Ослепляющая атака или Объятия тьмы.

Ослепляющая атака (Blinding Attack) (3 очка Скорости). Если у вас есть источник света, вы можете использовать его для атаки в ближнем бою. В случае успеха атака не наносит урона, но цель ослеплена на одну минуту. Действие.

Объятия тьмы (Embraced by Darkness) (6 очков Интеллекта). Благодаря фундаментальной адаптации вашей плоти или устройству, которое вы держали в секрете, в течение одного часа вы приобретаете некоторые характеристики тени. Выв выглядите как тёмный силуэт. Когда вы прикладываете уровень Усилия к задачам скрытности, вы получаете бесплатный уровень Усилия для выполнения задачи. В течение этого времени вы можете перемещаться по воздуху со скоростью ближня дистанция за раунд, и можете проходить через твёрдые барьеры (даже те, которые запечатаны, чтобы предотвратить прохождение света или тени), но не энергетические барьеры, со скоростью 1 фут (30 см) за раунд. Вы можете воспринимать реальность, проходя через барьер или объект, что позволяет вам заглядывать сквозь стены. Будучи тенью, вы не можете влиять на обычную материю или подвергаться её влиянию. Точно так же вы не можете атаковать, прикасаться или иным образом влиять на что-либо. Однако атаки и эффекты, основанные на свете, могут повлиять на вас, а внезапные вспышки света потенциально могут заставить вас потерять свой следующий ход. Действие для инициации.

Набор исследователя, стр. XXX
Светошар, стр. XXX
Эзотерия, стр. XXX
Вспышка, стр. XXX
Барьер, стр. XXX
Идея для вторжения МИ: Иногда предметы выпадают из карманов или сумок в темноте, и пропадают навсегда. Или, по крайней мере, находятся совсем не тем, кто их потерял.
Бесплатный уровень Усилия, стр. XXX
Броня, стр. XXX
Подробнее
Rages, стр. XXX
Rides the Lightning, стр. XXX

Щегольски дерётся

Fights with panache

Вы знаете, что стиль, (как минимум) так же важен, как и содержание. Победа над врагами вторична по отношению к тому, чтобы хорошо выглядеть при этом. Некоторые могут назвать вас лихачом или сорвиголовой. Вы прыгаете по воздуху, размахиваете оружием и атакуете, обычно с умной, язвительной насмешкой. Ваши враги ненавидят вас, но союзники – обожают. Просто смотреть, как ты дерешься, тянет на хорошее представление.

Скорее всего, вы не носите доспехов, предпочитая стильную одежду — возможно, даже шляпу с пером.

Джеки и глефы лучше всего подходят на эту роль и являются наиболее распространенными типами щёголей.

Связь: Выберите один из следующих вариантов.

1. Выберите одного другого ПИ. Вы всегда пытаетесь произвести впечатление на него своим мастерством, остроумием, внешностью или бравадой. Возможно, он соперник, возможно, вам нужно его уважение, или, возможно, отношения.

2. Выберите одного другого ПИ. Этот персонаж, кажется, предвидит ваш следующий шаг до того, как вы его сделаете. Когда он сотрудничает с вами в выполнении одной и той же задачи или сражаются с одним и тем же врагом, вы получаете актив на эту задачу.

3. Выберите одного другого ПИ. Вы боитесь, что он завидует вашим способностям, и беспокоитесь, что это может привести к проблемам.

4. Выберите одного другого ПИ. Этот персонаж настолько очарован вашими дерзкими выходками на поле боя, что иногда забывает предпринять свои собственные действия.

Дополнительное снаряжение: Комплект чрезвычайно стильной одежды и украшенного драгоценными камнями оружия.

Возможный минорный эффект: Цель настолько поражена вашим стилем, что ошеломлена на один раунд, в течении которого все её задачи усложнены.

Возможный мажорный эффект: Сделайте дополнительную атаку в свой ход.

Ранг 1: **Яркая атака** (Attack Flourish). К атаке вы добавляете стильные движения, язвительные шутки или нечто иное, что развлекает или впечатляет зрителей. Одно существо, которое вы выбираете в пределах ближней дальности, которое может видеть, как вы получаете актив для своей следующей задачи, если оно будет совершено в течение одного или двух раундов. Активатор.

Ранг 2: **Быстрый блок** (Quick Block). Если вы используете лёгкое или среднее оружие, вы обучены задачам защиты Скоростью. Активатор.

Ранг 3: Выберите способность: Акробатическая атака или Поразительная бравада.

Акробатическая атака (Acrobatic Attack) (1+ очка Скорости). Вы бросаетесь в атаку, крутясь или переворачиваясь в воздухе. Если на кубике выпадает натуральные 17 или 18, вы можете выбрать минорный эффект, а не дополнительный урон. Если вы приложите Усилие к атаке, вы получите бесплатный уровень Усилия для выполнения задачи. Вы не можете использовать эту способность, если ваша Скорость снижается из-за ношения брони. Активатор.

Поразительная бравада (Flamboyant Boast) (1 очко Интеллекта). Вы хвастливо описываете намерение, а затем, как часть некоего действия, вы пытаетесь его совершить. Если обычный человек сочтет это действие трудным (или невозможным), а вы преуспеете, существа, которые были свидетелями этого и не являются вашими союзниками, потенциально будут ошеломлены на своем следующем ходу, и все задачи, которые они пытаются выполнить, будут усложнены. МИ поможет вам определить, является ли ваше хвастовство по настоящему впечатляющим. Если вы не смогли подтвердить похвальбу действием, все ваши попытки повлиять или напасть на зрителей вашего провала, будут усложнены примерно на десять минут. Активатор.

Ранг 4: **Подвижный боец** (Mobile Fighter) (3 очка Скорости). В рамках атаки вы можете прыгать по препятствиям или перепрыгивать через них, качаться на веревках, бегать по узким поверхностям или иным образом перемещаться по полю боя с обычной скоростью, как если бы такие задачи были обыденными (сложность 0). Вы не можете использовать эту способность, если ваша Скорость снижена из-за ношения брони. Активатор.

Ранг 5: **Один за всех** (Block for Another). Если вы используете лёгкое или среднее оружие, то можете блокировать атаки, направленные против союзника рядом с вами. Выберите одно существо в шаговой доступности. Вы предоставляете актив для задач защиты Скоростью этого существа. Вы не можете использовать Быстрый блок, используя Один за всех. Активатор.

Ранг 6: Выберите способность: Гибкий разум или Возврат отправителю.

Гибкий разум (Agile Wit). При попытке выполнить задачу Скорости вы вместо этого можете сделать бросок (и потратить очки), как если бы это было действие Интеллекта. Если вы приложите Усилие к этой задаче, вы можете потратить очки из своего пула Интеллекта вместо пула Скорости (в этом случае вы также используете Интеллект вместо Скорости). Активатор.

Возврат отправителю (Return to Sender) (3 очка Скорости). Если вы преуспеете в задаче защиты Скоростью от атаки в ближнем бою, вы можете немедленно атаковать своего врага в ближнем бою. Вы можете использовать эту способность только один раз за раунд. Активатор.

Идея для вторжения МИ: Самым сильным страхом щёголя может показаться глупым, неуклюжим или непривлекательным.

Подробнее

Talks to Machines, стр. XXX

Минорный эффект, стр. XXX

Бесплатный уровень Усилия, стр. XXX

Воздействует на материю разумом

Focuses mind over matter

Телекинез. Психокинез. Разум превыше материи. У этой силы много названий, но в конце концов всё сводится к одному — молекулам, из которых состоит вся материя, находятся в вашем распоряжении. Скорее всего, вы называете себя телекинетиком или просто ТК.

Многие телекинетики предпочитают носить обтягивающую одежду без особых аксессуаров, чтобы не попасть под удар других ТК С другой стороны, у вас есть возможность создавать незначительные телекинетические эффекты по желанию, поэтому ваши волосы всегда могут быть в движении, вокруг вас может плавать несколько крошечных предметов, или вы можете носить длинный плащ, который всегда развевается.

Джеки – наиболее вероятные телекинетики, но глефы считают, что эти способности увеличивают их боевые возможности, и нано, просто ценят дополнительную силу.

Связь: Выберите один из следующих вариантов.

1. Выберите одного другого ПИ. Этот персонаж может заставить ваши телекинетические способности действовать странно. Время от времени, если персонаж стоит рядом с вами, ваши способности перестают работать, но в других случаях они только усиливаются.

2. Выберите одного другого ПИ. Этот человек думает, что ваши способности прекрасно объясняются совпадениями.

3. Выберите одного другого ПИ. Однажды ты пошутил, что можешь читать его мысли. Нашёл ли он это захватывающим или ужасающим, зависит от него.

4. Выберите одного другого ПИ. Вы чувствуете желание защищать его и планируете сделать всё возможное, чтобы уберечь его от вреда.

Ментальные силы: Ваши особые способности, которые обычно используют огонь или другую энергию, вместо этого основаны на психокинетике. Например, Вспышка или Бойня – это психокинетический взрыв. Эти изменения не корректируют ничего, кроме того, что вам не нужна свободная рука для использования этих способностей. Кроме того, вы можете изучить Импульс вместо одной из способностей,

предоставляемых вашим типом. Активатор.

Импульс (Impetus) (2 очка Интеллекта): Незакреплённый предмет в пределах ближней дистанции, который вы могли бы нести в одной руке, притягивается к вашей свободной руке. Если объект застрял или удерживается другим существом, вы должны преуспеть в броске Мощи, чтобы вырвать его, или объект останется там, где он был. Действие.

Возможный минорный эффект: Объект движется быстрее или лучше.

Возможный мажорный эффект: Вы можете перемещать объект вдвое большего размера.

Ранг 1: **Отражение атак** (Deflect Attacks) (1 очко Интеллекта). Используя разум, вы защищаете себя от атак. В течение следующих десяти минут вы тренированы в задачах защиты Скоростью. Действие для инициации.

Ранг 2: **Телекинез** (Telekinesis) (2 очка Интеллекта). Вы можете воздействовать силой на объекты на близкой дистанции. После активации ваша сила имеет эффективный пул Мощи 10, талант Мощи 1 и Усилие 2 (примерно равное силе здорового, дееспособного взрослого человека), который вы можете использовать для перемещения предметов, толкания объектов и так далее. Например, вы можете поднять и потянуть лёгкий предмет в любом месте в пределах досягаемости для себя или переместить тяжёлый предмет (например, предмет мебели) примерно на 10 футов (3 м). Этой силе не хватает тонкого контроля, чтобы владеть оружием или перемещать объекты с большой скоростью, поэтому в большинстве ситуаций она не подходит для боя. Вы не можете использовать эту способность на собственном теле. Сила действует один час или до тех пор, пока не истощится её пул Мощи, в зависимости от того, что наступит раньше. Действие.

Ранг 3: Выберите способность: Плащ импровизации или Повышение силы.

Плащ импровизации (Cloak of Opportunity) (5 очков Интеллекта). Вы берёте под контроль небольшие объекты из окружающей среды (камни, сломанные шифры, комки дрита и так далее) и заставляете их кружиться вокруг вас в течение десяти минут, что дает вам +2 брони. Действие для инициации.

Повышение силы (Enhance Strength) (3 очка Интеллекта). В течение следующих десяти минут вы получаете актив в задачах, которые зависят от грубой силы, таких как перемещение тяжёлого предмета, разбивание двери или удар кого-то оружием ближнего боя. Действие для инициации.

Ранг 4: **Аппортация** (Apportation) (4 очка Интеллекта). Вы призываете к себе физический объект. Вы можете выбрать любое обычное снаряжение из списка стандартного снаряжения или (не чаще одного раза в день) разрешить МИ определять объект случайным образом. Если вы вызываете случайный объект, у него есть 10-процентная вероятность того, что это шифр или артефакт, 10-процентная вероятность того, что это бзик, 40-процентная вероятность того, что это стандартный предмет снаряжения, и 40-процентная вероятность того, что это бесполезный мусор. Вы не можете использовать эту способность, чтобы забрать предмет, принадлежащий другому существу. Действие.

Ранг 5: **Психокинетическая атака** (Psychokinetic Attack) (5 очков Интеллекта). Вы можете использовать эту атаку одним из двух способов. Первый – поднять тяжёлый предмет и швырнуть его в кого-нибудь на близкой дистанции. Эта атака является действием Интеллекта, и в случае успеха наносит 6 очков урона цели и брошенному объекту (который может быть другим врагом, хотя для этого потребуется два броска — один, чтобы схватить первого врага, и второй, чтобы поразить второго врага первым). Второй способ – высвободить сокрушительную вспышку силы, которая действует только против неодушевленного предмета, не превышающего половины

вашего размера. Сделайте бросок Интеллекта, чтобы мгновенно уничтожить объект; задача облегчается на три шага по сравнению с разрушением его грубой силой. Действие.

Ранг 6: Выберите способность: Улучшенная аппортация или Конверсия материи.

Улучшенная аппортация (Improved Apportation) (6 очков Интеллекта). Вы вызываете существо до 3-го уровня, которое появляется рядом с вами. Вы можете выбрать существо, с которым вы ранее сталкивались, или (не чаще одного раза в день) можете позволить МИ определить существо случайным образом. Если вы вызываете случайное существо, у него есть 10-процентный шанс быть существом до 5-го уровня. Существо не помнит ничего до того, как вы его позвали, хотя оно может говорить и обладает общими знаниями, которыми должно обладать существо такого типа. Существо восприимчиво к общению и помогает вам (если оно не должно поступать иначе по логичным причинам). Действие.

Конверсия материи (Reshape Matter) (6 очков Интеллекта). Ваше мастерство телекинеза настолько велико, что вы можете изменять объекты на молекулярном уровне. Вы можете воздействовать на один объект размером не больше вас, который должен быть видимым и достаточно близким, чтобы вы могли его коснуться. Вы можете повредить объект (как при использовании Психокинетической атаки, за исключением того, что задача облегчается на четыре шага вместо трёх) или попытаться совершить задачу создания, чтобы преобразовать объект в другую форму. Изменение формы объекта обычно имеет сложность, равную 1 плюс уровень готового объекта.

Идея для вторжения МИ: Один ментальный промах, и движущиеся объекты падают а хрупкие ломаются. Иногда неправильный предмет перемещается, падает или ломается.

Подробнее

Charm Machine, стр. XXX

Wears a Sheen of Ice, стр. XXX

Идея для вторжения МИ: Если вы просто используете телекинез для перемещения объекта по комнате, что среднестатистический человек может сделать своими руками, вы можете сделать это с помощью психокинеза. Однако, при этом вы используете пул Мощи, талант Мощи и Усилия силы.

Снаряжение, стр. XXX

Психокинез не обязательно означает “ментальные способности.” Некоторые персонажи могут пользоваться механической или биоинженерной частью своего мозга, чтобы управлять наноботами, распространенными в Девятом Мире. Персонаж может, осознанно или неосознанно, направлять эти наниты, чтобы перемещать или менять материю.

Объединяет плоть и сталь

Fuses flesh and steel

В какой-то момент в некоторые из ваших органических частей были заменены искусственными компонентами (или вы изначально принадлежите к секретному виду биомеханических гибридов.) Эти искусственные компоненты могут быть подкожными, или быть явно инородными вкраплениями в кожу. Также они могут быть нитеподобными схемами, переплетающимися с плотью. Независимо от их внешнего вида, эти компоненты дают вам особые способности. По мере продвижения вы можете добавлять, изменять или открывать их новые функции. К сожалению, ваше

искусственное тело также имеет особые требования к восстановлению.

Вы можете носить плащ с капюшоном или что-то подобное, чтобы скрыть свои искусственные части. Поскольку ваши компоненты сложно отремонтировать, со временем может стать сложнее скрыть вашу истинную природу, так как придётся ограничиваться частичным ремонтом, открывающим схемы, металлические пластины и внутреннюю машинерию.

Кибернетическим организмом может быть персонаж любого типа.

Связь: Выберите один из следующих вариантов.

1. Выберите одного другого ПИ. Этот персонаж знает вашу истинную природу, даже если для всех прочих она остаётся тайной. Если ваши компоненты не особенно скрыты, он знает другой ваш секрет, например, кодовое слово, которое отключит вас на десять минут.

2. Выберите одного другого ПИ. Когда он находится рядом ваши механические части время от времени слегка вибрируют. Вы можете решить, является ли это ощущение нервирующим или приятным.

3. Выберите одного другого ПИ. Вы почти уверены, что этот персонаж здесь только для того, чтобы разобрать вас на запчасти. Он сам решает, правда это или нет.

4. Выберите одного другого ПИ, у которого также есть механические части. Вы двое нашли общую тему для разговора и чувствуете особую связь.

Дополнительное снаряжение: Сумка лёгких инструментов и различные детали для самостоятельного ремонта.

Возможный минорный эффект: Сервоприводы учатся. Вы получаете актив для аналогичных действий, связанных с одной и той же задачей (например, атаки одного и того же врага или управление одним и тем же устройством).

Возможный мажорный эффект: Вы разряжаете во врага небольшой импульс энергии. Немедленно атакуйте этого врага (используя ту же характеристику, что и в действии, вызвавшем основной эффект). Если атака успешна, она наносит 4 очка электрического урона.

Ранг 1: **Улучшенное тело** (Enhanced Body). Вы получаете +1 к броне, +3 к пулу Мощи и +3 к пулу Скорости. Активатор.

Особое лечение (Special Healing). Традиционные методики лечения, лекарства и техники работают на вас вдвое хуже. Каждый раз, когда вы начинаете с полным здоровьем, первые 5 очков урона, которые вы получаете, никогда не могут быть исцелены таким образом или восстановлены нормально. Вместо этого вы должны использовать умения и способности ремонта. Например, если вы начинаете с полного пула из 10 очков и получаете 8 очков урона, вы можете использовать броски восстановления для восстановления 3 очков, но оставшиеся 5 очков должны быть восстановлены с помощью задач ремонта.

Ранг 2: **Интерфейс** (Interface). Напрямую подключившись к устройству, вы можете идентифицировать его и научиться управлять им так, как если бы задача была на 1 уровень ниже. Активатор.

Ранг 3: Выберите способность: Пакет чувствительности или Пакет вооружения.

Пакет чувствительности (Sensing Package). Вы можете видеть в тусклом свете и темноте, как если бы это был яркий свет, а также можете видеть на небольшом расстоянии сквозь туман, дым и другие неплотные преграды. Кроме того, если вы приложите уровень Усилия к задачам восприятия или поиска, вы получите бесплатный уровень Усилия для этой задачи. Активатор.

Пакет вооружения (Weaponization). Одно выбранное вами лёгкое или среднее оружие ближнего боя встроено в ваше тело, и вы обучены его использованию. Оружие спрятано до тех пор, пока вы не захотите его использовать. Активатор.

Ранг 4: Слияние (Fusion). Вы можете сливать шифры и артефакты со своим телом. Слитые устройства функционируют так, как если бы они были на 1 уровень выше. Активатор.

Ранг 5: **Глубокий резерв** (Deep Reserves). Один раз в день вы можете переводить до 5 очков между пулами в любой комбинации, со скоростью 1 очко в раунд. Например, вы можете перевести 3 очка Силы в Скорость и 2 очка Интеллекта в Скорость, что займет в общей сложности пять раундов. Действие.

Ранг 6: Выберите способность: Приток сил или Ультраусиление.

Приток сил (Power Surge). В дополнение к обычному ежедневному броску восстановления, вы можете, в любое время с десятичасовым перерывом, восстановить 1к6 + 6 очков пула Интеллекта. Действие.

Ультраусиление (Ultra Enhancement). Вы получаете +1 к броне и +5 к каждому из пулов характеристик. Активатор.

Идея для вторжения МИ: В большинстве сообществ люди боятся обладателей механических частей тела.

Подробнее

Wields Power with Precision, стр. XXX

“Сталь не может чувствовать, но когда на улице становится холодно, места её слияния с плотью адски болят сильнее всего." – Дедушка Железо

Бесплатный уровень Усилия, стр. XXX

Шифр, стр. XXX

Артефакт, стр. XXX

Подробнее

Wields Two Weapons at Once, стр. XXX

Works Miracles, стр. XXX

Бросок восстановления, стр. XXX

Воет на луну

Howls at the moon

Иногда нуменера – это обоюдоострый меч. Вы прокляты и благословлены возможностью превращаться в могущественное существо, черпая извлекая массу из трансмерного источника. Вы и МИ должны конкретизировать точную природу существа, включая его внешний вид, но он всегда воплощение ярости и крови — по крайней мере, до тех пор, пока вы не научитесь контролировать его. Таких существ, как вы, часто называют “ликантропами”.

Стиль и внешний вид, вероятно, последние из заботящих вас проблем. Ваша одежда может быть рваной, так как регулярно повреждается трансформацией (или дешёвой, потому что вы знаете, что очень скоро она будут уничтожена).

Любой может быть ликантропом. Но, скорее всего, больше от ликантропии выиграет глефа.

Связь: Выберите один из следующих вариантов.

1. Выберите одного другого ПИ. Этот персонаж способен успокоить вас, когда вы находитесь в звериной форме. Вы никогда не будете нападать на него, пока трансформируетесь, и если они проведёт три последовательных хода, тратя свои действия, чтобы успокоить вас, вы можете вернуться к нормальной форме без необходимости делать бросок.

2. Выберите одного другого ПИ. Вы полагаете, что этот персонаж намерен убедить вас присоединиться к цирку (или захватить вас силой). Он сам решает, правда это или нет.

3. Выберите двух других ПИ. Они знают, что вам полезно убить и съесть существо, пока вы находитесь в форме зверя, и часто работают вместе, чтобы позаботиться об этом.

4. Выберите одного другого ПИ. С тех пор, как он увидел твоё звериное обличье, он постоянно вас боится. Вы полны решимости показать ему, что не так опасны, как выглядите.

Дополнительное снаряжение: Точный времямерный артефакт, который всегда позволяет вам знать время следующей трансформации.

Возможный минорный эффект: Цель настолько напугана яростью вашей атаки, очто ошеломлена на один раунд, что затрудняет все её задачи.

Возможный мажорный эффект: Цель получает небольшую долю вашей ликантропии. Если цель выживет, то через месяц превратится в неконтролируемого зверя. Последствия определит МИ.

Ранг 1: **Звериная форма** (Beast Form). Каждый месяц пять ночей подряд вы превращаетесь в чудовищного зверя на один час каждую ночь. В этой новой форме вы получаете +8 к пулу Мощи, +1 к таланту Мощи, +2 к пулу Скорости и +1 к таланту Скорости. Находясь в форме зверя, вы не можете тратить очки Интеллекта по какой-либо другой причине, кроме как попытаться перейти в свою обычную форму до истечения одного часа (задача сложности 2). Кроме того, вы атакуете любое живое существо на близкой дистанции. После того, как вы вернётесь к своей обычной форме, вы получите штраф -1 на все броски в течение одного часа. Если, находясь в форме зверя, вы не убили и не съели хотя бы одно значимое существо, штраф позрастает до -2 и влияет на все ваши броски в течение следующих 28 часов. Действие, чтобы вернуться назад.

Ранг 2: **Контролируемое изменение** (Controlled Change). Вы можете попытаться перейти в звериную форму в любую ночь, которую пожелаете (задача Интеллекта сложности 3). Любые преобразования, которые вы совершаете с помощью этой силы, являются дополнением к пяти ночам в месяц, когда вы переписываетесь непроизвольно. Действия для перехода.

Ранг 3: Выберите способность: Здоровяк или либо Форма великого зверя.

Здоровяк (Bigger). Ваша звериная форма увеличивается, теперь вы ростом 12 футов (4 м). В звериной форме вы получаете следующие дополнительные бонусы: +1 к броне, +5 к пулу Мощи, и вы обучены использовать кулаки в качестве тяжёлого оружия (если вы не умели этого раньше). Однако, ваши задачи защиты Скоростью затруднены. Будучи крупнее, вы также получаете актив в выполнении задач, которые более крупному существу легче выполнять, например, лазать, запугивать, переходить вброд реки и так далее. Активатор.

Форма великого зверя (Greater Beast Form). Ваша форма зверя получает следующие дополнительные бонусы: +1 к таланту Мощи, +2 к пулу Скорости и +1 к таланту Скорости. Активатор.

Ранг 4: **Отличный контроль** (Greater Controlled Change). Легче превращаться в зверя и выходить из него. Трансформация в любом случае теперь является задачей Интеллекта сложности 2. Активатор.

Ранг 5: **Улучшенная звериная форма** (Enhanced Beast Form). Ваша звериная форма получает следующие дополнительные бонусы: +3 к пулу Мощи, +2 к пулу Скорости и +2 к Броне. Активатор.

Ранг 6: Выберите способность: Смертоносность или Идеальный контроль.

Смертоносность (Lethal). Когда вы атакуете в своей звериной форме, вы наносите +5 очков урона. Активатор.

Идеальный контроль (Perfect Control). Вам больше не нужно делать бросок,

чтобы перейти в звериную или обычную форму. Вы можете меняться взад и вперед за действие. После возвращения в нормальную форму, вы больше не будете получать штраф наброски. Активатор.

Идея для вторжения МИ: Люди боятся монстров, а дикие звери, которые могут принимать форму людей, ещё более страшны

Подробнее

Works the Back Alleys, стр. XXX

Хотя обитатели Девятого мира считают причиной превращения одного существа в другое мистическую ликантропию, оно почти наверняка включает в себя доступ к другим измерениям реальности. Персонаж нек5им образом черпает массу из внепространственного источника (возможно, каким-то образом преобразуя массу высших измерений в наши нижние измерения), либо на время меняется местами с более крупным и диким ультратерриториалом. В последнем случае персонаж и существо имеют связь, которая позволяет им питать общие намерения. Персонаж, будучи перемещён в другое измерение, скорее всего, остаётся в стазисе, ничего не подозревая до тех пор, пока не вернётся в нормальный мир.

Охотится

Hunts

Вы – следопыт. Возможно, вы охотитесь на животных или более смертоносных существ. Возможно, вы охотитесь за людьми, будучи охотников за головами, силовиком или наёмным убийцей. Какую бы форму ни принимала ваша охота, вы обучены выслеживать добычу и уничтожать её. Вы опасный человек.

Если вы охотитесь на животных или существ, вы можете носить трофеи прошлых убийств, такие как зубы или шкуры. Если вы охотник за головами, то, вероятно, носите то, что добыча сочтёт наиболее пугающим, и даже не рискнёт сбежать от вас.

Большинство охотников – глефы, но джеки и нано могут вести погоню уникальными способами.

Связь: Выберите один из следующих вариантов.

1. Выберите одного другого ПИ. Этот человек однажды видел, как вы проявили удивительное милосердие к жертве, и теперь вы надеетесь, что он сохранит это в тайне, ведь это может повредить вашей репутации.

2. Выберите одного другого ПИ. Вы случайно поймали его в ловушку, и им пришлось приложить массу усилий для освобождения.

3. Выберите одного другого ПИ. Ещё в ваши дни охотника за головами (которые могут и не закончиться) вас наняли, чтобы выследить кого-то, кто был близок ему.

4. Выберите одного другого ПИ. Вы заметили, что выследить этого персонажа практически невозможно, но вы полны решимости найти способ.

Дополнительное снаряжение: Заглушающие шаги ботинки, дающие вам актив к любому броску, сделанному с использованием скрытого движения.

Возможный минорный эффект: Можете немедленно совершить задачу устрашения, принуждая противника к капитуляции.

Возможный мажорный эффект: Противник напуган вашим мастерством и не может совершать действия на своём следующем ходу.

Ранг 1: **Ищейка** (Tracker). Вы обучены преследовать и распознавать следы. Активатор.

Следопыт (Stalker). Вы получаете актив ко всем задачам движения (включая скалолазание, плавание, прыжки и балансировку). Активатор.

Ранг 2: **Скрытность** (Sneak). Вы упрощаете задачи скрытности и инициативы. Активатор.

Преследователь (Quarry) (2 очка Интеллекта). Выберите добычу (одно конкретное существо, которое вы можете видеть). Вы обучены всем задачам, включающим преследование, понимание, взаимодействие с этим существом или бой с ним. Вы можете иметь только одну добычу за раз. Действие для инициации.

Ранг 3: Выберите способность: Сокрушитель орд или Бросок и захват.

Сокрушитель орд (Horde Fighting). Когда два или более врагов атакуют вас одновременно в ближнем бою, вы можете использовать их друг против друга. Вы обучены либо защите Скоростью или атаке (на ваш выбор) против них. Активатор.

Бросок и захват (Sprint and Grab) (2 очка Скорости). Вы можете пересечь ближнюю дистанцию и совершить атаку в ближнем бою, чтобы схватить врага вашего размера или меньше. Успех атаки означает, что вы хватаете противника и останавливаете его, если он двигался (что можно рассматривать как атаку, если это уместно). Действие.

Ранг 4: **Внезапная атака** (Surprise Attack). Если вы атакуете со скрытой позиции, захватив врага врасплох или до того, как он начнёт действовать, вы получите бесплатный уровень Усилия для атаки. При успешном попадании вы наносите 2 дополнительных очка урона. Активатор.

Ранг 5: **Охотничий азарт** (Hunter’s Drive) (5 очков Интеллекта). Усилием воли вы повышаете свои охотничьи таланты на десять минут. В течение этого времени вы получаете актив для всех задач, связанных с вашей добычей, включая атаки. Ваша добыча – это существо, которое вы выбрали с помощью способности второго ранга Преследователь. Активатор.

Ранг 6: Выберите способность: Образцовый боец или Разносторонний преследователь.

Образцовый боец (Master Combatant). Выберите один тип атаки, которй вы уже обучены: лёгкая ударная, лёгкая клинковая, лёгкая стрелковая, средняя ударная, средняя клинковая, средняя стрелковая, тяжёлая ударная, тяжёлая клинковая, тяжёлая стрелковая. Вы специализируетесь на атаках с использованием этого типа оружия. Активатор.

Разносторонний преследователь (Multiple Quarry) (6 очков Интеллекта). Эта способность функционирует как способность второго ранга Преследователь, за исключением того, что вы можете выбрать до трёх существ в качестве добычи. Вы должны быть в состоянии видеть всех трёх существ, когда вы инициируете эту способность. Способность Охотничий азарт действует на всех трёх существ. Действие для инициации.

Идея для вторжения МИ: Даже малейший шум или движение могут спугнуть добычу.

Инициатива, стр. XXX

Подробнее

Адамантовый шёлк, стр. XXX

Лазурная сталь, стр. XXX

Переменчивый камень, стр. XXX

Крепкостекло, стр. XXX

Бесплатный уровень Усилия, стр. XXX

Подробнее

Синт, стр. XXX

Живёт в дикой местности

Lives in the wilderness

Вы живёте на природе. Вероятно, вы так делали уже очень долго, если не всю жизнь, постепенно приходя к пониманию тайн природы, погоды и выживания. Пути флоры и фауны – это ваши пути.

Ваша одежда груба и практична, о стиле вы не задумываетесь. Большую часть времени вы окутаны естественными запахами, чтобы ваш не вызывал подозрений у зверей, это важнее, чем выглядеть презентабельно для других людей.

Глефы и джеки – наиболее вероятные кандидаты, возможно, они работют проводниками, охотниками, трапперами, разведчиками или следопытами. Живущий в дикой местности нано, может рассматриваться как друид или дикий волшебник.

Связь: Выберите один из следующих вариантов.

1. Выберите одного другого ПИ, не связанного с природой. Вы не можете не испытывать некоторого презрения к нему и его “цивилизованным” методам, которые демонстрируют презрение ко всему природному и (на ваш взгляд) истинному.

2. Выберите одного другого ПИ. Этот персонаж – один из немногих людей, с которыми вам совершенно комфортно, и вы часто удивляетесь тому, как легко теряете бдительность рядом с ними.

3. Выберите одного другого ПИ. Этот персонаж однажды спас вас в неудобной социальной ситуации, и вы всё ещё чувствуете благодарность.

4. Выберите одного другого ПИ. Он, похоже, воспринимает цивилизацию так же, как вы ощущаете дикую природу. Вы можете выбрать, помогать друг другу или презирать за иной взгляд на мир.

Дополнительное снаряжение: Направленный компас.

Возможный минорный эффект: Являющийся природным существом враг бежит из боя.

Возможный мажорный эффект: Являющийся природным существом враг становится пассивным, но настороженным.

Ранг 1: **Жизнь на природе** (Wilderness Life). Вы обучаетесь двум задачам из следующего списка: скалолазание, плавание, навигация или опознание растений и существ. Активатор.

Соль земли (Wild Hardiness). Вы получаете 3 очка в пул Мощи. Активатор.

Ранг 2: **Жизнь за счёт Земли** (Living off the Land). В дикой местности примерно за час вы всегда сможете найти съедобную пищу и питьевую воду. Вы даже можете найти достаточно для небольшой группы людей. Кроме того, поскольку вы очень выносливы, вы обучены сопротивляться воздействию естественных ядов (например, растений или живых существ). Вы также невосприимчивы к естественным болезням. Активатор.

Исследователь природы (Wilderness Explorer). Совершая какие-либо действия (включая боевые) в дикой природе, вы игнорируете любые штрафы из-за естественных причин, таких как высокая трава, густой кустарник, пересечённая местность, погода и так далее. Активатор.

Ранг 3: Выберите способность: Звериное чутьё или Поощрение дикой природы.

Звериное чутьё (Animal Senses and Sensibilities). Вы обучены слушать и замечать. Кроме того, в большинстве случаев МИ должен предупреждать вас, если вы собираетесь попасть в засаду или ловушку, которая ниже уровня 5. Активатор.

Знаток природы (Wilderness Encouragement) (3 очка Интеллекта). Находясь в дикой природе или рассказывая о своих приключениях там, вы вдохновляете цель пределах ближней дистанции, которая может понять вас, из-за чего она получает 1к6 очков к одному пулу. Вы не можете использовать эту способность на том же существе

снова, пока оно не сделает бросок восстановления. Действие.

Ранг 4: **Совершенные чувства** (Wilderness Awareness) (4 очка Интеллекта). Ваша связь с миром природы крепка до такой степени, что некоторые назвали бы её сверхъестественной. Находясь в дикой местности, вы можете расширить свои чувства до мили в любом направлении и задать МИ очень простой, общий вопрос об этой области, например: “Где находится лагерь маргров?” или “Жив ли ещё мой друг Дейтан?”. Если ответ находится не в этом районе, вы не получите никакой информации. Действие.

Ранг 5: **Помощь природы** (The Wild Is on Your Side) (5 очков Интеллекта). Пока вы находитесь в дикой местности, враги на близкой дистанции спотыкаются о камни, запутываются в виноградных лозах, кусаются насекомыми и сбиваются с толку мелкими животными, что усложняет все их задачи в течение десяти минут. Действие для инициации.

Ранг 6: Выберите способность: Единство с природой или Природный камуфляж.

Единство с природой (One With the Wild) (6 очков Интеллекта). В течение следующего часа природные животные и растения, находящиеся на большом расстоянии, не будут сознательно вредить вам или тем, кого вы выбираете. Кроме того, ваши таланты Мощи, Скорости и Интеллекта увеличиваются на 1, а если во время действия способности вы делаете какие-либо броски восстановления, вы восстановите в два раза больше очков. Действие для инициации.

Природный камуфляж (Wild Camouflage) (4 очка Интеллекта). Используя различные трюки и глубокое знание природы, вы становитесь невидимыми в дикой местности на десять минут. В этом состоянии вы получаете актив для задач скрытности и защиты Скоростью на два шага. Эффект прекращается, если вы демонстрируете своё присутствие или позицию – атакуете, используете способность, перемещаете большой объект и так далее. В таком случае вы можете восстановить эффект невидимости, предприняв действие, направленное на то, чтобы скрыть свою позицию. Действие для инициации или восстановления.

Бросок восстановления, стр. XXX

Маргр, стр. XXX

Подробнее

Цена брони, стр. XXX

Баззер, стр. XXX

Тяжёлая броня, стр. XXX

Идея для вторжения МИ: Обитатели городов и селений иногда пренебрежительно относятся к тем, кто выглядит (и пахнет) так, как будто живёт в дикой местности, а также склонны считать их варварами.

Мастерски защищается

Masters defense

В опасных ситуациях первое дело – защитить себя и вы в этом хороши. Будучи осторожным и осмотрительным, вы изучаете способы защиты от всех видов атак, как физических, так и ментальных. Победителем часто становится последний оставшийся в живых, и вы сделали все возможное, чтобы гарантировать, что этим человеком будете вы.

Вы носите щит и, вероятно, лучшую броню, которую только можете найти.

Из глеф получаются отличные мастера защиты, но джеки и нано также находят, некоторые защитные способности очень ценными.

Связь: Выберите один из следующих вариантов.

1. Выберите одного другого ПИ. Этот персонаж недавно спас вам жизнь, и вы чувствуете себя в долгу перед ним.

2. Выберите одного другого ПИ. Этот человек считает вас невероятно эгоистичным, возможно, основываясь на том, что в первую очередь вы защищаете себя.

3. Выберите одного другого ПИ. Вы когда-то бились на противоположных сторонах.

4. Выберите одного другого ПИ. Этот персонаж, кажется, сглазил вас. Всякий раз, когда он находится рядом с вами, ваши задачи по защите Скоростью усложняются.

Дополнительное снаряжение: Щит.

Возможный минорный эффект: На один раунд вы получаете актив для бросков защиты Скоростью.

Возможный мажорный эффект: Если в следующем раунде вас поразит атака, вы можете, по желанию, принять её на щит, так она не нанесёт урона.

Ранг 1: **Мастер щита** (Shield Master). Используемый вами щит даёт не только актив (облегчение задач защиты Скоростью), но и позволяет действовать так, как будто вы обучены задачам защиты Скоростью. Однако в любом раунде, в котором вы используете это преимущество, ваши атаки будут затруднены. Активатор.

Ранг 2: **Крепкий** (Sturdy). Вы обучены задачам защиты Мощью. Активатор.

Эксперт по броне (Armor Expert). Когда вы носите любую броню, плата Скоростью для её ношения уменьшается на 1. Активатор.

Ранг 3: Выберите способность: Уворот и сопротивление или Уворот и контратака.

Уворот и сопротивление (Dodge and Resist) (3 очка Скорости). Вы можете перебросить любой из ваших бросков защиты Мощью, Скоростью или Интеллектом и использовать лучший из двух результатов. Активатор.

Уворот и контратака (Dodge and Respond) (3 очка Мощи). Если атака в ближнем бою не попадает в вас, вы можете немедленно сделать ответную атаку в ближнем бою, но не более одного раза за ход. Активатор.

Ранг 4: **Твердыня воли** (Tower of Will). Вы обучаетесь задачам защиты Интеллектом и получаете +3 очка к пулу Интеллекта. Активатор.

Мастер доспехов (Armor Master). Вы уменьшаете плату Скоростью за ношение любой брони, до 0 (если она ещё не равна 0). Активатор.

Ранг 5: **Глухая оборона** (Nothing but Defend). Если в свой ход вы ничего не делаете, кроме защиты, вы считаетесь специализированным на всех задачах защиты в течение одного раунда. Действие.

Ранг 6: Выберите способность: Мастер обороны или Подгонка.

Мастер обороны (Defense Master). Каждый раз, когда вы преуспеваете в задаче защиты Скоростью, вы можете немедленно атаковать врага. (Эта способность заменяет Уворот и контратака, если она у вас есть; вы можете обменять на эту способность Уворот и сопротивление.) Ваша атака должна быть того же типа (оружейная ближнего боя, оружейная дальнего боя или безоружная), что и атака, от которой вы защищаетесь. Если у вас нет подходящего оружия наготове, вы не можете использовать эту способность. Активатор.

Подгонка (Wear It Well). Когда вы носите броню любого вида, вы получаете дополнительный бонус +1 к броне. Активатор.

Идея для вторжения МИ: Щиты повреждаются при попадании, как и оружие, используемое для парирования. Лямки брони могут разорваться.

Плата Скоростью за броню, стр. XXX

Специализируется на оружии

Masters weaponry

Вы долго и упорно тренировались с одним конкретным видом оружия: луками, мечами, топорами, кинжалами, хлыстами или чем угодно, что вы выберете. Таким образом, вы лучник, фехтовальщик, мастер топора, госпожа ножей или всё, что подходит для выбранного вами оружия. Мастер рапиры отличается от мастера боевого молота, а лучник отличается от мастера хлыста.

Вы можете носить символ – значок, булавку, татуировку, амулет, определённые цвета и тому подобное — который указывает на школу, в которой вы тренировались, стиль боя, которым овладели, или имя наставника. Ваше оружие почти наверняка является самым ценным вашим имуществом. Оно не только ухожено и высокого качества, но, вероятно, хранится в красивых ножнах, сбруе, поясе, футляре или чем-то подобном.

Многие глейвы специализируются на оружии, но время от времени и джек может выбрать этот путь, особенно с более лёгким оружием.

Связь: Выберите один из следующих вариантов.

1. Выберите одного другого ПИ. Этот персонаж демонстрирует потенциал в использовании вашего оружия. Вы хотели бы обучить его, но ваши навыки преподавания могут быть весьма скромными (это зависит от вас), а другой персонаж быть не заинтересованы (это зависит от него).

2. Выберите одного другого ПИ. Если он находится в шаговой доступности от вас в бою, иногда он предоставляет вам актив, а иногда только мешает (50% шанс в любом случае, определяется на весь бой).

3. Выберите одного другого ПИ. Однажды вы спасли ему жизнь, и он чувствует себя в долгу перед вами. От этого вы не в восторге; это всего лишь часть работы.

4. Выберите одного другого ПИ. Он недавно насмехался над вашей боевой стойкой. Как вы справитесь с этим (если вообще справитесь), зависит от вас.

Дополнительное снаряжение: Оружие высокого качества по вашему выбору.

Оружейные силы (Weaponry Powers): Если у вас есть “сверхъестественные” специальные способности (такие как, некоторые эзотерии), они выглядят как выбранное вами оружие. Таким образом, силовой взрыв эзотерии Бойня кажется громадным оружием из чистой силы, а Вспышка воплощается в шквале оружия. Эта особенность не изменяет ничего, кроме внешнего вида эффектов. В качестве другого примера, Барьер представляет собой стену из кружащихся энергетических лезвий, в этом случае эзотерия не является твердым барьером, зато наносит 1 очко урона любому, кто прикасается к ней, и 4 очка урона любому, кто проходит через нее.

Возможный минорный эффект: Цель настолько поражена вашим мастерством, что ошеломлена на один раунд, в течение которого затрудняет все свои задачи.

Возможный мажорный эффект: Немедленно сделайте дополнительную атаку оружием в рамках своего хода.

Ранг 1: **Мастер оружия** (Weapon Master). Вы получаете бонус +1 к урону от выбранного вами оружия. Активатор.

Мастер-оружейник (Weapon Crafter). Вы обучены задачам создания, связанным с выбранным вами оружием. Например, если ваше оружие – лук, вы обучаетесь задачам, связанным с изготовлением луков и стрел; если меч, то по ковке мечей и заточке лезвий; и так далее. Активатор.

Ранг 2: **Защита оружием** (Weapon Defense). Пока выбранное вами оружие находится в ваших руках, вы обучены броскам защиты Скоростью. Активатор.

Ранг 3: Выберите способность: Обезоруживающий удар или Быстрая атака.

Обезоруживающий удар (Disarming Strike) (3 очка Скорости). Ваша атака

наносит на 1 очко меньше урона и обезоруживает противника, так что его оружие теперь лежит на расстоянии 10 футов (3 м) от него. (Если выбранное вами оружие – хлыст, вы можете вместо этого забрать оружие противника себе; если выбранное вами оружие – лук или другое оружие дальнего боя, которое стреляет физическими снарядами, вы можете вместо этого “приколоть” оружие врага к ближайшему объекту. Выбор любого из этих действий усложняет вашу атаку.) Действие.

Быстрая атака (Rapid Attack) (3 очка Скорости). Один раз за раунд вы можете провести дополнительную атаку выбранным вами оружием. Активатор.

Ранг 4: **Стабильность** (Never Fumble). При выпадении натуральной 1 при атаке выбранным вами оружием, вы можете игнорировать или отменять вторжение МИ для этого броска. Выбранное вами оружие невозможно выбить из ваших рук, и вы никогда не уроните его случайно. Активатор.

Ранг 5: **Невероятное мастерство** (Extreme Mastery) (6 очков Мощи или 6 очков Скорости). При использовании выбранного вами оружия вы можете перебросить любой бросок атаки, который пожелаете, и использовать лучший из двух результатов. Активатор.

Ранг 6: Выберите способность: Сокрушитель, Убийца или Победитель.

Сокрушитель (Damage Dealer). Вы получаете бонус +3 к урону от выбранного вами оружия. Этот бонус добавляется к способности Мастер оружия, давая итоговый бонус в размере +4. Активатор.

Убийца (Death Dealer) (5 очков Мощи). Если вы попадёте по противнику 3-го уровня или менее выбранным вами оружием, вы мгновенно убьёте цель. Действие.

Победитель (Master Combatant). Выберите один тип атаки, которой вы уже обучены: лёгкая ударная, лёгкая клинковая, лёгкая стрелковая, средняя ударная, средняя клинковая, средняя стрелковая, тяжёлая ударная, тяжёлая клинковая или тяжёлая стрелковая. Вы специализируетесь на атаках с использованием этого типа оружия. Активатор.

Вторжение МИ, стр. XXX

Эзотерия, стр. XXX

Бойня, стр. XXX

Вспышка, стр. XXX

Барьер, стр. XXX

Подробнее

Набор для маскировки, стр. XXX

Цена снаряжения, стр. XXX

Другое снаряжение, стр. XXX

Идея для вторжения МИ: Оружие ломается. Оружие можно украсть. Оружие можно уронить или выбить из рук.

Подробнее

Двуручный меч, стр. XXX

Верред, стр. XXX

Цена оружия, стр. XXX

Оружие, стр. XXX

Убивает

Murders

Немногие существа в мире смертоноснее профессионального убийцы. Никто не может лучше прокрасться в нужное место, устранить цель и ускользнуть. Очевидно, что у него вряд ли будет много друзей.

Вы, вероятно, предпочитаете тёмные цвета — чёрный, угольно-серый или темно-синий, помогающие смешаться с тенями. Но поскольку вы еще и мастер маскировки, вы можешь выглядеть как кто угодно.

Любой персонаж может быть убийцей. Джеки – наиболее вероятный выбор, но нано с эзотериями или глефы с боевыми способностями также могут стать эффективными убийцами.

Связь: Выберите один из следующих вариантов.

1. Выберите одного другого ПИ. Этот персонаж знает вашу настоящую личность, профессию и прошлое. Для всех остальных это тщательно охраняемая тайна.

2. Выберите одного другого ПИ. Недавно к вам обратился некто, желающий убрать этого персонажа. Вы ещё не решили, соглашаться ли на эту работу или предупредить товарища.

3. Выберите двух других ПИ. Однажды вечером, после, возможно, излишне бурного праздника, вы громко признались в убийстве, которого не совершали. Признание слышали только эти двое. Верят они вам или нет, зависит от них.

4. Выберите одного другого ПИ. Он заставил вас встать на путь профессионального убийцы, знают ли он об этом или нет.

Дополнительное снаряжение: Набор для маскировки и три дозы клинкового яда 2-го уровня, который наносит 5 очков урона.

Возможный минорный эффект: О факте атаки осведомлена только цель.

Возможный мажорный эффект: Если у вас есть яд, вы можете применить его непосредственно перед ударом, прибавив к обычному урону атаки эффекты яда.

Ранг 1: **Внезапная атака** (Surprise Attack). Если вы атакуете со скрытой позиции, внезапно или до того, как противник начнёт действовать, вы получаете актив для атаки. При успешном попадании внезапной атакой вы наносите 2 дополнительных очка урона. Активатор.

Прирожденный убийца (Natural Assassin). Вы обучены задачам скрытности и маскировки. Активатор.

Ранг 2: **Быстрая смерть** (Quick Death) (2 очка Скорости). Вы знаете, как убивать быстро. Когда вы попадаете в ближнем или дальнем бою, вы наносите 4 дополнительных очка урона. Вы не можете провести эту атаку два раунда подряд. Действие.

Лазутчик (Infiltrator). Вы обучены взаимодействиям, включающим ложь или обман. Активатор.

Ранг 3: Выберите способность: Осознанность или Создатель ядов.

Осознанность (Awareness) (3 очка Интеллекта). Вы становитесь невероятно внимательным, чтобы лучше определить местонахождение жертвы. В течение десяти минут вы осознаёте все живые существа на большой дистанции (включая их общее положение), а, сосредоточившись (ещё одно действие), вы можете попытаться узнать общий уровень здоровья и силы любого из них. Действие.

Создатель ядов (Poison Crafter). Вы обучены создавать, ощущать, идентифицировать и сопротивляться ядам. Частый контакт с ядами дал вам некоторый иммунитет к ним; у вас есть броня +5, которая применяется специально для ядовитого урона. Активатор.

Ранг 4: **Лучшая внезапная атака** (Better Surprise Attack). Если вы атакуете со скрытой позиции, внезапно или до того, как противник начнёт действовать, ваша атака упрощается на два шага вместо одного. При успешном попадании этой внезапной атакой вы наносите 2 дополнительных очка урона (в общей сложности 4 дополнительных очка урона). Активатор.

Ранг 5: **Палач** (Slayer) (5 очков Скорости). Стремительно и внезапно вы наносите

удар в жизненно важное место. Если цель уровня 3 или ниже, она умирает сразу. Действие.

Ранг 6: Выберите способность: План побега или Убийца.

План побега (Escape Plan). После убийства врага, вы можете попытаться скрыться, чтобы немедленно спрятаться от всех вокруг, предполагается, что поблизости есть подходящее укрытие. Активатор.

Убийца (Murderer) (8+ очков Скорости). Стремительно и внезапно вы наносите удар в жизненно важное место. Если цель уровня 4 или ниже, она умирает сразу. За каждый дополнительный уровень Усилия вы можете увеличить уровень цели на 1. Действие.

Идея для вторжения МИ: Большинство людей плохо реагируют на профессионального убийцу.

Набор для маскировки, стр. XXX

Яд, стр. XXX

Персонажи могут делать яды и другими способами, например трюк джека, Создать смертельный яд, стр. XXX.

Подробнее

Светошар, стр. XXX

Спрейплоть, стр. XXX

Неистовствует

Rages

Берсеркер – страшный боец, которого невозможно остановить. Вы погружаетесь в боевое безумие, которое может сделать вас ужасом на поле боя. Вы могли родиться в менее цивилизованном обществе, возможно, даже в племенном.

Скорее всего, вы носите мало брони или вообще презираете её, чтобы не ограничивать скорость или маневренность. Ваша одежда, вероятно, проста и утилитарна.

Из глеф получаются лучшие берсеркеры.

Связь: Выберите один из следующих вариантов.

1. Выберите одного другого ПИ. Вы чувствуете странное желание его защитить и не хотите, чтобы ему причинили вред.

2. Выберите одного другого ПИ. Этот персонаж знает ваш старый секрет, который связан с вашими способностями берсеркера.

3. Выберите одного другого ПИ. В первый раз вы впали в безумие, пытаясь спасти его любимого. Вы потерпел неудачу, отчасти из-за своей неопытности.

4. Выберите одного другого ПИ. Этот персонаж напуган вашей яростью и иногда не может удержаться, чтобы не убежать в неподходящее время.

Возможный минорный эффект: Сражаясь с несколькими противниками вы бъёте одним о другого, выбивая обоих из равновесия, что усложняет их задачи на один раунд.

Возможный мажорный эффект: Враг в ужасе от вашей ярости и тратит два следующих действия на бегство.

Ранг 1: **Бешенство** (Frenzy) (1 очко Интеллекта). Находясь в бою, вы можете войти в состояние безумия. Находясь в этом состоянии, вы не можете использовать очки Интеллекта, зато получаете +1 к таланту Мощи и таланту Скорости. Этот эффект длится столько, сколько вы пожелаете, но заканчивается, если в пределах действия ваших чувств не происходит никакого боя. Активатор.

Ранг 2: **Крепкий** (Hardy). Вы получаете +5 к пулу Мощи. Эти дополнительные

очки можно использовать только для поглощения урона. Вы не можете тратить их на Усилия к броскам. Активатор.

Подвижный боец (Mobile Fighter). Вы обучены лазанию и прыжкам. Активатор.

Ранг 3: Выберите способность: Не зная боли или Сильный удар. Какую бы способность вы не выбрали, вы также получите Небронированный боец.

Не зная боли (Ignore the Pain). Ярость заглушает мелкие раны. Пока вы находитесь в состоянии безумия, получите +1 к броне. Активатор.

Сильный удар (Power Strike) (3+ очка Мощи). Если вы успешно атакуете цель, вы сбиваете её с ног в дополнение к нанесению урона. Цель должна быть вашего размера или меньше. Вы можете сбить цель, которая больше вас, если приложите Усилия (но не для того, чтобы упростить атаку). Активатор.

Небронированный боец (Unarmored Fighter). Будучи безоружным, вы считаетесь обученным задачам защиты Скоростью. Активатор.

Ранг 4: **Великое бешенство** (Greater Frenzy) (4 очка Интеллекта). Находясь в бою, вы можете войти в состояние безумия. Находясь в этом состоянии, вы не можете использовать очки Интеллекта, но вы получаете +2 к таланту Мощи и таланту Скорости. Эффект длится столько, сколько вы пожелаете, но заканчивается, если в пределах досягаемости ваших чувств не происходит никакого боя. Вы можете использовать эту способность или свою способность первого уровня Бешенство, но вы не можете использовать их одновременно. Активатор.

Ранг 5: **Безостановочная атака** (Attack and Attack Again). Вместо нанесения дополнительного урона или минорного (мажорного) эффекта, натуральные 17 или выше на броске атаки позволяет вам немедленно сделать ещё одну атаку. Активатор.

Ранг 6: Выберите способность: Пока жив или Крепкий и быстрый.

Пока жив (Not Dead Yet). Когда по обычным правилам вы должны умереть, вы вместо этого теряете сознание на один раунд, а затем просыпаетесь. Вы немедленно восстанавливать 1к6+6 очков в пулах характеристик и считаетесь истощённым (для вас состояние ослабляется до ослабление, благодаря вашей способности Не зная боли), пока не отдохнете в течение десяти часов. Если вы снова умрёте до того, как сделаете десятичасовой бросок восстановления, вы на самом деле умираете. Активатор.

Крепкий и быстрый (Tough and Fast). Вы получаете +6 к пулу Мощи и пулу Скорости. Активатор.

Идея для вторжения МИ: Берсеркер легко теряет контроль и может атаковать как друга, так и врага.

Минорные и мажорные эффекты, стр. XXX

Если у вас также есть способность "Пока жив", предоставленная вашим типом, исцеление от этой способности возрастает до 1к6+12.

Скачет на молнии

Rides the lightning

Древние применяли электричество странными и удивительными способами. Благодаря практике и врождённым способностям (или незаметному использованию скрытых или имплантированных устройств) вы можете повторить многие их достижения. Вы можете не только создавать и направлять электрическую энергию, но и в конечном итоге научиться использовать её в качестве личного транспорта.

Вы, вероятно, носите облегающую одежду, которая позволяет вам быстро двигаться. Ваши одежды могут быть синими и чёрными, возможно, с мотивом молнии.

Хотя нано, по-видимому, лучше всего подходят для владения молнией, джеки

могут хорошо использовать различные способности.

Связь: Выберите один из следующих вариантов.

1. Выберите одного другого ПИ. Этот персонаж очень долго был вашим другом и вы научились брать его с собой, когда ездите на молнии. Если персонаж стоит прямо рядом с вами, вы можете взять его с собой, когда используете способность Наездник на молнии или Электрический полёт. (Обычно ни одна из способностей не позволяет вам перевозить других существ.)

2. Выберите двух других ПИ. Вы знаете о важной связи между ними, о которой не знают даже они сами.

3. Выберите одного другого ПИ. У этого персонажа есть интересные идеи относительно электричества и методах его использования. Если вы обучены работе с машинами, то в течении часа после разговора с этим персонажем, вы получите актив в любой задаче, связанной с идентификацией, созданием или ремонтом машины, которая использует электричество.

4. Выберите одного другого ПИ. Ему ужасно не везёт с электрическими устройствами. Вы хотите помочь ему, но не уверены, как и будет ли он рад помощи.

Дополнительное снаряжение: Сумка с различными батареями и элементами питания. Всякий раз, когда вы находите новое устройство, работающее от батарей или элементов питания (на усмотрение МИ), существует 75-процентная вероятность того, что в сумке есть способ запитать устройство.

Электрические способности: Если у вас есть способности, которые обычно используют огонь или другую энергию, вместо этого они используют электричество. Например, Вспышка или силовой взрыв Бойни - это поток молний. Это изменение не меняет ничего, кроме типа повреждений и возможности пожаров.

Возможный минорный эффект: На один раунд цель оглушена электричеством, что усложняет все её задачи. Электричество также может отключить автоматон на один раунд.

Возможный мажорный эффект: Насыщенные электричеством устройства взрываются. Вы можете прицелиться и уничтожить артефакт, который враг держит или несёт.

Ранг 1: **Шок** (Shock) (1 очко Интеллекта). Ваши руки потрескивают от электричества, и в следующий раз, когда вы прикоснётесь к существу, вы нанесёте 3 очка урона. В качестве альтернативы, если вы несёте оружие, в течение десяти минут оно потрескивает от электричества и наносит 1 дополнительное очко урона за атаку. Действие для прикосновения; активатор для оружия.

Заряд (Charge) (1+ очко Интеллекта). Вы можете зарядить артефакт или другое устройства (кроме шифра), чтобы его можно было использовать один раз. Стоимость составляет 1 очко Интеллекта плюс 1 очко за уровень устройства. Действие.

Ранг 2: **Наездник на молнии** (Bolt Rider) (4 очка Интеллекта). Вы можете перемещаться на дальнюю дистанция почти мгновенно. Вы должны иметь возможность видеть новое местоположение, до которого не должно быть никаких препятствий. Действие.

Ранг 3: Выберите способность: Высасывание заряда или Электрическая броня. Что бы вы ни выбрали, вы также получаете споосбность Скорость молнии.

Высасывание заряда (Drain Charge). Вы можете выпить энергию из артефакта или устройства, что позволит вам восстановить 1 очко Интеллекта за каждый уровень. Вы получаете очки со скоростью 1 очко в раунд и должны полностью сосредоточиться на процессе каждый раунд. МИ определяет, разряжено ли устройство окончательно (с большинством портативных или небольших устройств это скорее всего произойдёт) или сохраняет некоторый заряд (возможно для крупных машин). Действие для

инициации; действие каждый раунд для высасывания.

Электрическая броня (Electric Armor) (4 очка Интеллекта). На десять минут ваше тело покрывают потоки электричества, давая вам +1 к броне. В это время, у вас есть дополнительно +2 к броне против электрического урона, кроме того, вы наносите 2 очка урона любому существу, которое прикасается к вам или атакует вас оружием ближнего боя, которое проводит электричество. Активатор.

Скорость молнии (Lightning Swift). Вы получаете +1 к Скорости. Активатор.

Ранг 4: **Поток молний** (Bolts of Power) (5+ очков Интеллекта). Вы выпускаете веер молний на короткую дистанцию по дуге шириной примерно 50 футов (15 м) в конце. Эта атака наносит 4 очка урона.

Если вы прилагаете Усилие для увеличения урона, а не для облегчения задачи, вы наносите 2 дополнительных очка урона за уровень Усилия (вместо 3 очков); однако цели в задетой области получают 1 очко урона, даже если вы проваливаете бросок атаки. Действие.

Ранг 5: **Электрический полёт** (Electrical Flight) (5 очков Интеллекта). Вы создаёте вокруг себя ауру из потрескивающего электричества, которая позволяет вам пролетать большую дистанцию каждый раунд в течение десяти минут. Вы не можете брать с собой других существ. Действие для активации.

Ранг 6: Выберите способность: Телепортирующая вспышка или Стена молний.

Телепортирующая вспышка (Flash Across the Miles) (6+ очков Интеллекта). Превратившись в молнию вы можете переместиться в открытое место на земле, с которым вы знакомы. Если вы приложите Усилие, то можете попытаться проникнуть в закрытые места, о которых вы знаете, до тех пор, пока существует маршрут по открытому пространству до области, которой вы хотите достичь. Действие.

Стена молний (Wall of Lightning) (6 очков Интеллекта). Вы создаёте барьер из потрескивающего электричества площадью до 2500 квадратных футов (230 кв. м) любой желаемой формы. Стена является барьером 7-го уровня. Любой, кто находится в шаговой доступности от стены, автоматически получает 10 очков урона. Стена существует один час. Действие для создания.

Идея для вторжения МИ: Перегруженные батареи взрываются.
Истощение, стр. XXX
Вспышка, стр. XXX
Бойня, стр. XXX
Артефакт, стр. XXX
Шифр, стр. XXX

Договорится с кем угодно

Speaks with a silver tongue

Вы – воплощённая поэзия. Слова текут с вашего языка, как жидкий металл. Ваш голос захватывает слушателя. Имея достаточно времени и желания, вы можете убедить почти любого сделать почти что угодно. Слова — вот что важно. Вы верите, что у них есть сила. Возможно, вы не очень заботитесь о внешности, пока можете говорить то, что хотите.

Некоторые могут назвать вас “лицом”, ведь когда вашим друзьям или союзникам нужно показать свое лучшее лицо, они посылают вас. Вы очаровательны. Слово “харизма” было придумано для таких как вы.

Поскольку для вас слова важнее всего, вы могли покрыть свою кожу

татуированными словами или носите надписи на одежде. В свободное время вы можете играть на музыкальном инструменте, писать книги или сочинять песни.

Джеки, с их множеством умений, становятся отличными ораторами, но нано и глефы могут выбрать этот путь, чтобы вдохновлять товарищей.

Связь: Выберите один из следующих вариантов.

1. Выберите одного другого ПИ. На него слишком сильно повлияли ваши слова. Вы случайно заставили его плакать или смеяться, просто поговорив с ними.

2. Выберите одного другого ПИ. Он считает, что вы всегда лжёте и на него никогда не влияют ваши слова.

3. Выберите одного другого ПИ. Вы хотели бы узнать его получше, но не хотите использовать для этого свои навыки.

4. Выберите одного другого ПИ. Этот персонаж хотел бы изучить ваши методы общения, и вы пытаетесь решить, стоит ли его учить.

Дополнительное снаряжение: Книга, в которую вы записываете свои любимые речи, истории и анекдоты.

Возможный минорный эффект: В следующий раз, когда вы попытаетесь повлиять, убедить или обмануть того же персонажа, задача будет упрощена.

Возможный мажорный эффект: Поразительная убедительность повышает эффект, длительность или охват вашего действия.

Ранг 1: **Талантливый оратор** (Poetic License). Вы обучены всем социальным взаимодействиям, включая убеждение, обман и запугивание. Вы также знаете два языка, помимо истина. Активатор.

Ранг 2: **Улыбка и слово** (A Smile and a Word). Когда вы прикладываете Усилие к любому действию, связанному с взаимодействием, даже если речь идёт об успокоении животных или общении на незнакомом языке, вы получаете бесплатный уровень Усилия для этой задачи. Действие.

Ранг 3: Выберите способность: Отвлекающий трёп или Заворожение толпы.

Отвлекающий трёп (Verbal Misdirection) (2+ очка Интеллекта). С помощью быстрой речи и сбивающего с толку потока слов вы можете отвлечь любого, с кем разговариваете, что даст вам актив для задач социального взаимодействия с этим человеком на десять минут. За каждый уровень Усилия, которые вы используете с этой способностью, вы можете воздействовать на дополнительное существо. Активатор.

Заворожение толпы (Play to the Crowd) (3 очка Интеллекта). Вы произносите речь, которая одновременно возбуждает и пугает. Находящиеся на близкой дистанции те, кто может услышать и понять вас, могут облегчить (актив) или усложнить своё следующее действие, на ваш выбор, который вы делаете для каждого человека отдельно.

Ранг 4: **Порицание** (Castigate) (4 очка Интеллекта). Вы так запугиваете выбранного противника на дальней дистанции, который понимает речь (даже если это не ваш язык), что он теряет своё следующее действие, а все остальные его действия в течении следующий минуты усложняются. Действие.

Ранг 5: **Накачка** (Stay the Course) (5 очков Интеллекта). Когда ваши компаньоны слабеют, вы можете вдохновить их одним-двумя своевременными словами. Любой союзник (кроме вас) в шаговой доступности может сделать бросок восстановления, который не является действием и не засчитывается в дневной лимит. Действие.

Ранг 6: Выберите способность: Зачаровывающая речь или Приказ.

Зачаровывающая речь (Entrancing Speech) (6 очков Интеллекта). Все, находящиеся на дальней дистанции и способные слышать и понимать вас, не предпринимают никаких действий до тех пор, пока вы не двигаетесь и используете свои действия, чтобы произносить успокаивающие и успокаивающие слова. Если в это

время на поражённое существо нападают, оно немедленно выходит из транса. Действие для инициации.

Приказ (Command) (7 очков Интеллекта). Цель, находящаяся на близкой дистанции, подчиняется любой вашей команде, пока она может слышать и понимать вас. Кроме того, пока вы не делаете ничего, кроме отдачи приказа (не предпринимаете никаких других действий), вы можете дать той же цели новый приказ. Этот эффект оканчивается, когда вы перестаёте отдавать приказы или цель выходит за пределы близкой дистанции. Действие для инициации.

Истин, стр. XXX

Бесплатный уровень Усилия, стр. XXX

Идея для вторжения МИ: Отвлекающие факторы могут разрушить взаимодействие. Иногда даже самые искусные слова могут направить слушателя не в ту сторону. Язык тоже может быть препятствием.

Разговаривает с машинами

Talks to machines

С самого детства вы имели удивительную связь с машинами. Могло показаться что вы с ними разговариваете.

На самом деле, всё было именно так. Вы можете использовать свой органический мозг как интеллектуальную машину, взаимодействуя “по беспроводной сети” с любым электронным устройством. Вы можете контролировать их и влиять на них невозможным для других способом. Разумные машины – ваши друзья и компаньоны. Вы также научились ремонтировать машины всех видов, потому что чем лучше они работают, тем лучше и вам.

Скорее всего, вы носите пояс со множеством различных инструментов и заляпанную машинными маслами одежду.

Персонажи всех типов могут разговаривать с машинами, хотя лучшие в этом – нано.

Связь: Выберите один из следующих вариантов.

1. Выберите одного другого ПИ. Кажется, у него отвратительные отношения с машинами, по крайней мере, с окружающими вас. Если этот человек находится рядом с машиной, с которой вы взаимодействуете в дружественной манере, эта машина во всех отношениях рассматривается на 1 уровень ниже, чем обычно (если это не приносит пользы вам или им, и в этом случае уровень не меняется).
2. Выберите одного другого ПИ. Он подозревает вас в чём-то, или это просто игра вашего воображения.
3. Выберите одного другого ПИ. Среди его имущества есть небольшая машинка, но он не раскрывает о ней никаких подробностей и не позволит вам её осмотреть.
4. Выберите одного другого ПИ. Вы знаете, что этот персонаж знает о вас компрометирующую или постыдную тайну, и надеетесь, что он её не раскроет.

Дополнительное снаряжение: Сумка лёгких инструментов.

Возможный минорный эффект: Длительность воздействия или контроля удваивается.

Возможный мажорный эффект: Длительность воздействия или контроля возрастает до 28 часов.

Ранг 1: **Машинное сродство** (Machine Affinity). Вы обучены задачам, связанным с электрическими машинами. Активатор.

Дистанционная активация (Distant Activation) (1 очко Интеллекта). Вы можете

активировать или деактивировать любую видимую и находящуюся на близкой дистанции машину, даже если для этого обычно нужно прикасаться к устройству или управлять им вручную. Чтобы использовать эту способность, вы должны понимать функцию машины, она должна быть вашего размера или меньше, и она не может быть связана с другим разумным существом (или быть самой быть разумной). Действие.

Ранг 2: **Сила убеждающая** (Coaxing Power) (2 очка Интеллекта). Вы усиливаете производительность машины, чтобы в течении часа она работала на 1 уровень выше, чем обычно. Действие для инициации.

Очарование машины (Charm Machine) (2 очка Интеллекта). Вы убеждаете неразумную машину “полюбить” вас. Машина, которой вы нравитесь, на 50 процентов менее склонна выполнить команду, если её результат вреден для вас. Таким образом, если враг попытается взорвать вас бомбой, управляемой детонатором, которому вы нравитесь, есть 50-процентная вероятность того, что она не взорвётся. Действие для инициации.

Ранг 3: Выберите способность: Приказ машине или Разумный интерфейс.

Приказ машине (Command Machine) (4 очка Интеллекта). Если вы очаровали неразумную машину или телепатически поговорили с разумной машиной, вы можете попытаться приказать ей выполнить одно действие в пределах её возможностей в следующем ходу. (Если вы причиняете таким образом разумную машину, она, вероятно, впоследствии станет враждебной.) Действие.

Разумный интерфейс (Intelligent Interface) (3 очка Интеллекта). Вы можете телепатически разговаривать с любой разумной машиной на дальней дистанции. Кроме того, вы обучены всем взаимодействиям с разумными машинами. Даже машины и автоматоны, которые обычно не способны общаться с людьми, с вами разговаривать способны. Активатор.

Ранг 4: **Машина-компаньон** (Machine Companion). Вы создаёте интеллектуальную машину 3-го уровня, которая сопровождает вас и действует по вашему указанию. Будучи 3-го уровня, оно имеет порог проверки 9, 9 очков здоровья и наносит 3 очка урона. Если она уничтожена, вам потребуется один месяц, чтобы создать новую. Активатор.

Боец с машинами (Automaton Fighter). Когда вы сражаетесь с автоматоном или разумной машиной, вы считаетесь обученным атакам и защите. Активатор.

Ранг 5: **Сбор информации** (Information Gathering) (5 очков Интеллекта). Вы говорите телепатически с любой или всеми машинами в радиусе 1 мили (1,5 км). Вы можете задать один общий вопрос о себе или обо всём, что происходит рядом с ними, и получить простой ответ. Например, находясь в районе с большим количеством машин, вы можете спросить: “Где медведь-опустошитель?”, если существо находится в пределах мили от вас, одна или несколько машин, вероятно, дадут ответ. Действие.

Ранг 6: Выберите способность: Улучшенная машина-компаньон или Контроль машины.

Улучшенная машина-компаньон (Improved Machine Companion). Ваш механический спутник становится сильнее, теперь он существ 5-го уровня, способное или пролетать большую дистанцию каждый раунд (и нести вас) в течение десяти минут за раз, или нести за вас дополнительный шифр, который не учитывается в вашем лимите шифров. Активатор.

Контроль машины (Control Machine) (6 очков Интеллекта). В течении десяти минут вы можете попытаться управлять функциями любой машины, разумной или нет, в пределах ближней дистанции. Действие.

Идея для вторжения МИ: Иногда машины выходят из строя или действуют

непредсказуемо. Если человек настолько умело общается с машинами обычные люди склонны считать его колдуном, или как минимум очень опасным.

Медведь-опустошитель, стр. XXX

Носит ледяную мантию

Wears a sheen of ice

Благодаря долгому обучению вы научились фокусировать свои природные таланты в управлении силами льда и холода. Люди могут называть вас ледяным магом. Иногда считается, что ледяные маги склонны к конфликтам с так называемыми огненными магами, но это заблуждение, в которое обычные люди верят сильнее, чем в очевидную истину.

Скорее всего, вы носите белую или синюю одежду, которая тяжелее, чем нужно, — если только вы не живете в холодном регионе или в зимнем климате, в этом случае вы, вероятно, носите меньше одежды, чем окружающие, потому что холод вас не беспокоит.

Большинство ледяных магов – нано, но закованная в лед глефа (особенно владеющие ледяным мечом) выглядит как минимум впечатляюще.

Связь: Выберите один из следующих вариантов.

1. Выберите одного другого ПИ. Из-за причуды нуменеры, стоя радом с вами это персонаж получает преимущества способности Ледяная броня если вы её используете. (Но он не получают дополнительной защиты Упругой ледяной брони.)

2. Выберите одного другого ПИ. По неизвестной вам причине само его присутствие, кажется, нагревает воздух, затрудняя призыв льда и холода. Если он находится в шаговой доступности, их присутствие иногда усложняет ваши попытки поразить цель с помощью фокусирующей способности.

3. Выберите одного другого ПИ. Он особенно восприимчив к исходящему от вас к холоду. Как он относится к этой уязвимости, зависит от него.

4. Выберите одного другого ПИ. У вас двоих долгая история, и вы почти всегда расходитесь во мнениях о том, как лучше всего поступать.

Дополнительное снаряжение: Клинковое оружие, сделанное из крепкостекла, похожего на лед.

Ледяные способности: Если вы обладаете способностями, которые обычно используют огонь или другую энергию, вместо этого они используют холод и лед. Например, взрыв силы – это луч мороза. Это изменение не корректирует ничего, кроме типа урона. В качестве другого примера, Барьер создает стену льда. Это изменение ничего не корректирует, кроме внешнего вида стены и того факта, что она получает 2 дополнительных очка урона от огня.

Возможный минорный эффект: Поверхность вокруг цели становится скользкой и на ней тяжело стоять.

Возможный мажорный эффект: Цель покрывается коркой льда, которая замедляет её и затрудняет все её задачи на одну минуту.

Ранг 1: **Ледяная броня** (Ice Armor) (1 очко Интеллекта). На десять минут ваше тело покрывается льдом, который даёт вам +1 к броне. Пока эта броня активна, вы не чувствуете дискомфорта от обычных холодных температур и имеете дополнительные +2 к броне против урона от холода. Активатор.

Ранг 2: **Ледяное касание** (Frost Touch) (1 очко Интеллекта). Ваши руки становятся настолько холодными, что в следующий раз, когда вы касаетесь существа, вы наносите 3 очка урона. В качестве альтернативы вы можете использовать эту способность на оружии, и в течение десяти минут оно наносит 1 дополнительное очко

урона холодом. Действие для прикосновения; активатор для оружия.

Ранг 3: Выберите способность: Замораживающее касание или Создание льда.

Замораживающее касание (Freezing Touch) (4 очка Интеллекта). Ваши руки становятся настолько холодными, что в дополнение к нанесению урона, как описано в разделе Ледяное касание, ваше прикосновение замораживает живую цель вашего размера или меньше, делая её неподвижной в течение одного раунда. Действие.

Создание льда (Ice Creation) (4+ очка Интеллекта). Вы создаете твёрдый ледяной объект вашего размера или меньше. Объект грубый и не может иметь движущихся частей, поэтому вы можете сделать меч, щит, короткую лестницу и так далее. Ваши ледяные предметы прочны, как железо, но если вы не находитесь в постоянном контакте с ними, они функционируют только в течение 1к6 + 6 раундов, после чего ломаются или таят. Например, вы можете сделать ледяной меч и пользоваться им, но если вы отдадите его другому ПИ, меч должно не просуществует. В дополнение к обычным вариантам использования Усилия вы можете использовать его для создания объектов крупнее вас. За каждый потраченный таким образом уровень Усилий, вы можете создать объект в два раза больше, чем вы. Действие.

Ранг 4: **Упругая ледяная броня** (Resilient Ice Armor). Теперь способность Ледяная броня, дает вам дополнительно +1 к броне. Активатор.

Ранг 5: **Ледяной взрыв** (Cold Burst) (5+ очков Интеллекта). Вы испускаете взрыв холода во всех направлениях, вплоть до ближней дистанции. Все в пределах взрыва получают 5 очков урона. Если вы прилагаете Усилие для увеличения урона, а не облегчения задачи, вы наносите 2 дополнительных очка урона за уровень Усилия (вместо 3 очков); однако задетые цели получают 1 очко урона, даже если вы не выигрываете бросок атаки. Действие.

Ранг 6: Выберите способность: Ледяной шторм или Зимние перчатки.

Ледяной шторм (Ice Storm). Вы рамках атаки Ледяной взрыв вы пытатеесь совершит дополнительную задачу Интеллекта, и в случае успеха вы ослепляете врагов на одну минуту слоем льда. Все задачи ослепленных существ затрудняются на два шагами. Активатор.

Зимние перчатки (Winter Gauntlets). Если при использовании Замораживающего касания вы прикасаетесь к существу, то наносите в общей сложности 5 очков урона, а если замораживаете оружие то оно получает +2 очка урона. Кроме того, раненые цели застывают на месте (если стоят на твёрдой поверхности) и не могут сдвинуться с места, пока не потратят действие для освобождения. Цель все еще может атаковать и защищаться. Действие для прикосновения; активатор для оружия.

Идея для вторжения МИ: Лёд делает поверхности скользкими. Сильный холод заставляет предметы трескаться и ломаться.

Крепкостекло, стр. XXX
Барьер, стр. XXX
Подробнее
Отвлечение, стр. XXX
Мажорный эффект, стр. XXX
Минорный эффект, стр. XXX
Специальные броски, стр. XXX

Действует с великой точностью

Wields power with precision

Вы не только очень много знаете о нуменерах, но и обучены использовать

эзотерии лучше прочих нано. Некоторые считают, что использующие эзотерии рождаются со способностями, но вы знаете, что тренировка и разум более важны. Древние создали нуменеры с помощью знаний, открытий и интеллекта, так что для правильного их использования, вы должны следовать по тому же пути.

Вы, вероятно, носите очки и щегольскую одежду, носите с собой множество книг, блокнотов и писчих принадлежностей, чтобы постоянно использовать их во время своих исследований и экспериментов.

По этому пути обычно идут нано, но некоторые джеки делают то же самое. Глефы же таким не занимаются.

Связь: Выберите один из следующих вариантов.

1. Выберите одного другого ПИ. Вы поместили неизменную, одноразовую защиту, которая делает их невосприимчивыми к вашим эзотериям. Этот персонаж может отключить защиту.

2. Выберите одного другого ПИ. Из-за некоторых причуд нуменеры вы можете иногда (и случайно) делиться с ними своими силами, что даёт ему актив для любой задачи, которую они пытаются выполнить, используя свои эзотерии.

3. Выберите одного другого ПИ. Он, похоже, не доверяет вам и не любит вас, но вы чувствуете себя обязанным завоевать его доверие.

4. Выберите одного другого ПИ. Вы заметили, что у него есть книга, которую вы очень хотели бы изучить, но вы не знаете, как попросить об этом.

Дополнительное снаряжение: Дополнительная книга о нуменерах.

Возможный минорный эффект: Цель ошеломлена и ослеплена, усложняя её задачи.

Возможный мажорный эффект: Цель испугана и тратит два хода на бегство.

Ранг 1: **Гений** (Genius). Ваш пул интеллекта увеличивается на 5 пунктов. Активатор.

Ранг 2: **Обучение и точность** (Training and Precision). Вы обучены всем эзотериям. Таким образом вы облегчаете любую задачу, включающую использование эзотерии. Активатор.

Ранг 3: Выберите способность: Улучшенная эзотерия или Разносторонний разум.

Улучшенная эзотерия (Enhanced Esoteries). Имеющие длительность эзотерии действуют вдвое дольше. Эзотерии с ближней дальностью действуют на дальнюю. Эзотрии наносящие урон, наносят 1 дополнительное очко урона. Активатор.

Разносторонний разум (Versatile Mind). Когда вы делаете бросок защиты Скоростью, вы можете использовать Интеллект вместо Скорости. Активатор.

Ранг 4: **Обширный репертуар** (Greater Repertoire). Вы можете изучить еще одну эзотерию четвёртого уровня или ниже. Активатор.

Ранг 5: **Отличная подготовка** (Greater Training). Вы специализируетесь на всех эзотериях. Таким образом вы облегчаете любую задачу, включающую использование эзотерии на два шага. Активатор.

Ранг 6: Выберите способность: Улучшенная эзотерия или Сверх-гений.

Улучшенная эзотерия (Enhanced Esoteries). Если на 3 ранге вы выбрали способность Улучшенная эзотерия, ваши эзотерии с длительностью существуют в три раза дольше. Эзотерии с ближней дальностью действуют на очень дальнюю. Эзотрии наносящие урон, наносят 2 дополнительных очка урона. Если на 3 ранге вы не не брали способность Улучшенная эзотерия, вы получаете просто эту способность Активатор.

Сверх-гений (Supra-Genius). Ваш пул Интеллекта увеличивается на 5, а талант Интеллекта – на 1.

Идея для вторжения МИ: Даже если персонаж пытается оставаться скромным,

мастерство и сила могут породить высокомерие, которое окружающие считают раздражающим или оскорбительным. Кроме того, настоящие мастера обращения с таинственным и странным склонны привлекать внимание существ из-за пределов времени и пространства.

При взятии этого фокуса МИ должен лично определить, какие способности джека считаются эзотериями.

Подробнее

Стоимость активации, стр. XXX

Повторная попытка, стр. XXX

Пользуется сразу двумя оружиями

Wields two weapons at once

В обеих руках вы держите по клинку и готовы сразиться с любым врагом. Ваш стиль боя иногда называют обоерукостью. Будучи грозным воином, быстрым и сильным, вы верите, что лучшая защита – это масимально агрессивное нападение.

Вы, вероятно, носите по оружию с каждой стороны тела или закрепляете их за спиной. Вероятно, ваши клинки – самая ценная часть вашего имущества, вы можете даже дать им имена.

Многие глефы и джеки тренируются сражаться сразу двумя оружиями. Другие персонажи очень редко тратят время на долгое обучение, необходимое для такого мастерства, но возможно и такое.

Связь: Выберите один из следующих вариантов.

1. Выберите одного другого ПИ. Вы так долго тренировались с этим персонажем, что, если встанете спина к спине получите актив для задач защиты Скоростью.

2. Выберите одного другого ПИ. Похоже на то, что он непреднамеренно срывает ваши действия или, по крайней мере, усложняет их. Если он находится в шаговой доступности, действия, связанные с этим фокусом, усложняются.

3. Выберите одного другого ПИ. Недавно пропало ваше оружие и вы начинаете подозревать этого персонажа. Правда ли это, зависит от него.

4. Выберите одного другого ПИ. Раньше он вам не нравился, но со временем вы всё больше к нему привязываетесь, вопреки здравому смыслу.

Дополнительное снаряжение: Дополнительное лёгкое оружие ближнего боя.

Возможный минорный эффект: Цель напугана и следующим действием убегает.

Возможный мажорный эффект: Вы можете немедленно совершить дополнительную атаку одним из ваших оружий.

Ранг 1: **Пара лёгких** (Dual Light Wield). Вы можете использовать два лёгких оружия одновременно, совершая две отдельные атаки как одно действие. Вы по-прежнему ограничены количеством Усилия, которые вы можете приложить к одному действию, но поскольку вы делаете отдельные атаки, Броня вашего противника применяется к обоим. Всё что модифицирует вашу атаку или урон, применяется к обеим атакам, если модификатор не связан с конкретным оружием. Активатор.

Ранг 2: **Двойной удар** (Double Strike) (3 очка Мощи). Пользуясь двумя оружиями, вы можете сделать один бросок атаки против врага. При попадании вы наносите урон обоими оружиями плюс 2 дополнительных очка урона, а поскольку вы совершили одну атаку, броня цели вычитается только один раз. Действие.

Ранг 3: Выберите способность: Пара средних или Точный разрез.

Пара средних (Dual Medium Wield). Вы можете использовать два лёгких или средних оружия одновременно (или одно лёгкое и одно среднее), совершая две

отдельные атаки в свой ход как одно действие. В остальном эта способность работает так же, как и способность Пара лёгких. Активатор.

Точный разрез (Precise Cut). Вы наносите +1 урона лёгким оружием. Активатор.

Ранг 4: **Двойная защита** (Dual Defense). Когда вы пользуетесь двумя оружиями, вы считаетесь обученным задачам защиты Скоростью. Активатор.

Ранг 5: **Двойное отвлечение** (Dual Distraction) (1+ очко Скорости). Когда вы пользуетесь двумя оружиями, следующая атака вашего противника усложнена, а если вы приложите Усилие к следующей атаке против того же противника, вы получите Бесплатный уровень Усилия для выполнения задачи. Активатор.

Ранг 6: Выберите способность: Обезоруживающая атака или Пляска дервиша.

Обезоруживающая атака (Disarming Attack) (5 очков Скорости). Вы пытаетесь совершить задачу Скорости чтобы разоружить врага в рамках вашей атаки в ближнем бою. Если вам это удастся, ваша атака наносит 3 дополнительных очка урона, а оружие цели вырывается из её рук, приземляясь на расстоянии до 20 футов (6 м). В случае провала, вы всё равно попытаетесь провести свою обычную атаку, но не нанесёте дополнительного урона или не обезоружите противника. Действие.

Пляска дервиша (Whirling Dervish). Когда вы пользуетесь двумя оружиями, вы можете атаковать до шести раз раунде за одно действие, но вы должны совершать каждую атаку против другого врага. Сделайте отдельный бросок атаки для каждой атаки. Вы по-прежнему ограничены количеством Усилий, которые можете приложить к одному действию, но поскольку вы совершаете отдельные атаки, Броня применяется к каждой. Всё, что модифицирует вашу атаку или урон, применяется ко всем атакам (положительно или отрицательно), если только не привязано к конкретному оружию, в этом случае модификатор применяется только к половине атак. Активатор.

Идея для вторжения МИ: С таким количеством ударов и манёвров легко представить, как лезвие ломается или вылетает из руки.

Бесплатный уровень Усилия, стр. XXX

Усилие, стр. XXX

Броня, стр. XXX

Работает в переулках

Works the back alleys

Вор, грабитель, карманник – опасные личности, которые бродят по закоулкам каждого сообщества. Вы – городской вор, зарабатывающий себе на жизнь за счёт богатых. Однако вы подготовлены ко всем ситуациям, даже если не прячетесь в переулке и не лезете в окно.

Скорее всего, ваша одежда предназначена для смешения с толпой. Но чёрная облегающая одежда позволяет вам скрываться в тени.

Большинство воров – джеки, но нано могут быть весьма интересными взломщики. Глефы-воры, вероятно, предпочитают тесный контакт с жертвой.

Связь: Выберите один из следующих вариантов.

1. Выберите одного другого ПИ. Персонаж давно вас знает и убедил оставить преступную жизнь ради других занятий, по крайней мере, временно.

2. Выберите одного другого ПИ. Некоторое время назад вы попытались “позаимствовать” что-то него, но были пойманы в процессе. Вам удалось убедить несостоявшуюся жертву, в том, что это было простое недоразумение, но затаить он мог.

3. Выберите одного другого ПИ. Кажется, вы не способны спрятаться так, чтобы он вас не увидел.

4. Выберите одного другого ПИ. Этот персонаж знает вашу настоящую личность (если это секрет) или то, что вы тайно работаете как вор (если это секрет), но до сих пор хранит всё в тайне. Дальнейшее зависит от него.

Дополнительное снаряжение: Сумка лёгких инструментов.

Возможный минорный эффект: Сразу после этого действия вы можете попробовать скрыться.

Возможный мажорный эффект: Вы можете немедленно совершить второе действие в этот же ход.

Ранг 1: **Вор** (Thief). Вы обучены скрытности, карманным кражам и взлому замков. Активатор.

Ранг 2: **Преступные связи** (Underworld Contacts). Вы много тёмных личностей, промышляющих незаконными деяниями. Они не обязательно являются вашими друзьями и могут не заслуживать доверия, но они признают вас равным себе. Вы и МИ должны проработать детали ваших контактов в преступном мире. Активатор.

Ранг 3: Выберите способность: Быстрая рука или Гильдейские тренировки.

Быстрая рука (Pull a Fast One) (3 очка Интеллекта). Когда вы шарите по карманам и занимаетесь сходными действиями, вы получаете актив для этой задачи. Активатор.

Гильдейские тренировки (Guild Training). Ваши способности типа, которые имеют продолжительность, работают в два раза дольше. Ваши способности типа, действующие на ближнюю дистанцию, теперь действуют на дальнюю. Ваши способности типа, наносящие урон, наносят 1 дополнительное очко урона. Активатор.

Ранг 4: **Мастер-вор** (Master Thief). Вы обучены лазанию, освобождению от пут, протискиванию через узкие места и другим акробатическим задачам. Активатор.

Ранг 5: **Грязный боец** (Dirty Fighter) (2 очка Скорости). Вы отвлекаете, ослепляете, раздражаете или иным образом мешаете врагу, усложняя его атаки и защиты на одну минуту. Действие.

Ранг 6: Выберите способность: Уличная крыса или Дабл зеро.

Уличная крыса (Alley Rat) (6 очков Интеллекта). Находясь в городе, вы находите или создаете короткий путь, секретный проход или способ бегства, там, где никто не мог и подумать. Для этого требуется преуспеть в задаче Интеллекта, сложность которой определяется МИ в зависимости от ситуации. Вы и МИ должны проработать детали. Действие.

Дабл зеро (All-Out Con) (7 очков Интеллекта). Вы вложили в это всё. Вы добавляете три бесплатных уровня Усилия к следующей задаче, которую вы пытаетесь выполнить. Вы не можете использовать эту способность снова, пока не совершите десятичасовое действие восстановления. Действие.

Идея для вторжения МИ: Когда у воров что-то идёт не так, они попадают в тюрьму. Даже когда всё идет хорошо, воры могут заслужить вражду влиятельных людей, в том числе преступников.

Сумка лёгких инструментов, стр. XXX

“Переулки – это настоящие улицы. Широкими дорогами ходит только добыча."

- Калисс, проницательный джек, который работает в переулках

Творит чудеса

Works miracles

Вы манипулируете материей и временем, чтобы помочь другим, за это вас любят окружающие. Некоторые считают вас посланцем богов или сил из-за пределов этого

мира. Возможно, они правы — межпространственные эксперименты предыдущих миров вполне могли создать ваши способности.

Очень может быть, что вы носите простую одежду — ничего слишком кричащего или излишне стильного. Нет необходимости привлекать к себе ещё больше внимания.

Способная к самоисцелению глефа – персонаж интересный и опасный.

Связь: Выберите один из следующих вариантов.

1. Выберите одного другого ПИ. В тайне он подозревает, что вы мессия или сверхъестественное существо.

2. Выберите одного другого ПИ. Он знает вашу тайну, и вы отчаянно надеетесь, что он никому не расскажет. Вы можете выбрать, знаете ли вы об их подозрениях или нет.

3. Выберите одного другого ПИ. Он верит, что вы вылечили близкого к нему человека от смертельной болезни, и благодарен вам за это. Вы не уверены, действительно ли вы помогли или пациент был не так сильно болен, как все думали.

4. Выберите одного другого ПИ. Вы втайне верите, что он может быть ипохондриком, и никогда не уверены, действительно ли он нуждается в помощи.

Возможный минорный эффект: Цель исцеляется на 1 очко сильнее.

Возможный мажорный эффект: Цель исцеляется на 2 очко сильнее.

Ранг 1: **Исцеляющее прикосновение** (Healing Touch) (1 очко Интеллекта). Одним касанием вы восстанавливаете 1к6 очков одного пула характеристик любого существа. Эта способность является задачей Интеллекта сложности 2. Каждый раз, когда вы пытаетесь исцелить одно и то же существо, сложность задачи увеличивается на один шаг. Сложность возвращается к 2 после того, как это существо отдыхает в течение десяти часов. Действие.

Ранг 2: **Облегчение** (Alleviate) (3 очка Интеллекта). Вы пытаетесь отменить или вылечить одно недомогание (например, болезнь или яд) у одного существа. Действие.

Ранг 3: Выберите способность: Сосуд исцеления или Чудесное здоровье.

Сосуд исцеления (Font of Healing). С вашего одобрения другие существа могут прикоснуться к вам и восстановить 1к6 очков своего пула Мощи или Скорости. Это исцеление стоит им 2 очка Интеллекта. Одно существо может воспользоваться этой способностью только один раз в день. Активатор.

Чудесное здоровье (Miraculous Health). Когда вы опускаетесь на ступеньку по треку урона, вы можете попытаться выполнить задачу Мощи, сложность которой равна уровню врага или эффекта, который причинил вам урон. В случае успеха вы не спускаетесь по треку и возвращаете 1 очко любого пула, в котором нет очков. Вы не можете использовать эту способность снова до следующего десятичасового отдыха. Активатор.

Ранг 4: **Вдохновение** (Inspiration) (4 очка Интеллекта). Благодаря ментальному вдохновению и манипулированию временем, одно существо, которое вы выбираете в пределах ближней дистанции, получает дополнительное немедленное действие, которое может совершить вне очереди. Действие.

Ранг 5: **Отмена** (Undo) (5 очков Интеллекта). Вы поворачиваете вспять несколько последних секунд, де факто отменяя самое последнее действие одного существа. Затем это существо может немедленно повторить то же самое действие или попробовать что-то другое. Действие.

Ранг 6: Выберите способность: Великое исцеляющее прикосновение или Восстановление Жизни в качестве способности уровня 6.

Великое исцеляющее прикосновение (Greater Healing Touch) (4 очка Интеллекта). Вы касаетесь существа и восстанавливаете его пулы Мощи, Скорости и Интеллекта до максимума, как если бы оно полностью отдохнуло. Одно существо

может воспользоваться этой способностью только один раз в день. Действие.

Возвращение жизни (Restore Life) (9+ очков Интеллекта). Вы можете попытаться воскресить мёртвое существо до 3-го уровня, если трупу не больше суток и он по большей части цел. Вы также можете попытаться восстановить жизнь в трупе, который намного старше, но особенно хорошо сохранился. Сложность задачи Интеллекта равна уровню существа, которое вы пытаетесь вернуть. За каждый дополнительный уровень Усилия вы можете попытаться воскресить существо на 1 уровень выше. Когда существо впервые возвращается к жизни, оно находится в оцепенении, по крайней мере, в течение дня, а все задачи, которые оно пытается выполнить, усложняются. Действие; одна минута до начала.

Идея для вторжения МИ: Пошедшие на по плану попытки исцеления могут причинить вред. Иногда община или отдельный человек так отчаянно нуждаются в целителе, что удерживают его против воли.

Персонаж, который творит чудеса, может использовать для заживления ран или улучшения физиологии существа, сознательно или рефлекторно. В качестве альтернативы, часть мозга персонажа может иметь способность общаться с отдельными клетками в теле существа, направляя и ускоряя их митотическую фазу или даже миграцию клеток в системе, реорганизуя целые биологические структуры.

Трек урона, стр. XXX
Исцеление НИП, стр. XXX

Глава 7: Экипировка

Девятый Мир – это дихотомия прошлого и будущего, примитивности и невероятного развития, ограничений и безграничности. Нигде эта дихотомия не становится более очевидной, чем в инструментах, которыми пользуются жители, одежде, которую носят, оружии, которым владеют, и снаряжении, которое используют.

В этом разделе рассматриваются валюта, материалы и снаряжение в Девятом Мире.

Хотя некоторые из вещей, описанных в этом разделе, являются продуктами далёкого прошлого, настоящие шифры, артефакты и бзики здесь не перечислены; им посвящена отдельный рздел книги, Часть 6: Нуменера.

Валюта

Благодаря горнодобыче и металлургии предыдущих миров и способности древних создавать всё, что они пожелают (или, во всяком случае, так кажется стороннему наблюдателю), ни один металл не встречается сильно реже любого другого. Обитатели Девятого Мира не считают золото, серебро, драгоценные камни или даже алмазы особо ценными из-за редкости. Такие материалы ценны только своей красотой или полезностью. В большинстве цивилизованных обществ используются обычные монеты, обычно называемые шинами.

Шины обычно металлические, хотя могут быть изготовлены из стекла, пластика или безымянных веществ. Некоторые из них представляют собой зазубренные кусочки интересного материала или небольшие, похожие на монеты предметы (например, особенно красивые кнопки от машины), хотя другие должным образом отчеканены и проштампованы, с надписями и изображениями. Ни одна чеканенная монета, существующая сегодня, не происходит из предыдущего мира — от древних не сохранилось ни одной монеты, если они вообще использовали такую валюту.

Некоторые регионы Девятого Мира принимают только местные монеты; другие же приветствуют все форму денег, независимо от происхождения. Всё варьируется от

места к месту и от общества к обществу.

Поскольку шины родом из Девятого Мира, их редко можно найти в руинах. Иногда исследователи древних или забытых мест находят небольшое количество предметов, пуговиц или безделушек, которые можно использовать в качестве шин.

В то время как некоторые материалы можно легко найти в различных частях Девятого Мира, другие уникальны для конкретной области:

Кулат – это особенно твёрдая древесина, которую предпочитают обитатели замка Саррат (стр. XXX).

Голдглим и силстер – это декоративные элементы, добываемые из насекомых Склонения (стр. XXX).

Редстоун – это камень кирпичного цвета, добываемый только в деревне Редстоун (стр. XXX).

Часть 6: Нуменера, стр. XXX

Редкость минералов не является проблемой в Девятом Мире, поэтому драгоценные камни и украшения по своей сути не являются ценными. Люди по-прежнему ценят красиво сделанные украшения и предметы искусства, но настоящие “сокровища” приходят в виде диковинок или артефактов из предыдущих миров.

Подробнее

Повреждение окружающей среды, стр. XXX

Трек урон, стр. XXX

Материалы

Большинство объектов, построенных в Девятом Мире, сделаны из дерева, кожи, ткани, камня, стекла или металла. Кузнецы и кузницы могут производить высококачественные стальные изделия, но обычно они работают с железом или бронзой. Однако пластик (называемый “синтом”), органический камень или сталь, экзотический хрусталь и даже более странные материалы не являются чем то особенно странным. Предметы, изготовленные из этих веществ, остались от предыдущих миров, поэтому многие знакомы с ними, и немногие знают, секреты их изготовления. В отличие от золота или драгоценных камней, некоторые из этих материалов действительно признаны редкими, но ни один из них не является ценным только из-за своей редкости. Жители Девятого Мира слишком практичны для этого. Такие материалы включают (но не ограничиваются):

Адамантовый шёлк: Ткань, которая в пять раз прочнее обычного шелка и чрезвычайно устойчива к пятнам и грязи.

Лазурная сталь: Этот голубоватый металл не является сталью и, возможно, вообще не с Земли. Хотя он несколько легче стали, лазурная сталь, по крайней мере, в десять раз тверже и прочнее.

Формовая пена: Это вещество имеет массу мыльной пены, но становится прочной, будучи отлито в другие формы, такие как посуда, коробки или другие обычные предметы. Большинство видов формовой пены хрупкие, но некоторые виды более долговечны.

Органический камень: Хотя он имеет внешний вид и прочность гранита (или других минералов, таких как мрамор или кварц), органический камень выращивается, а не добывается. Некоторые разновидности органического камня вдвое легче обычного камня, но другие типы столь же тяжелы, а то и тяжелее.

Пластичный металл: Этот материал обладает прочностью и долговечностью стали, но достаточно податлив для изготовления сумок, ботинок или подобных предметов. Иногда пластичный металл временно принимает форму того, что к нему

прижимается, подобно пене с эффектом памяти 21 века.

Переменчивый камень: Как и камень, изготовленный из точных форм, переменчивый камень обладает прочностью гранита, но на деле он керамический.

Крепкостекло: Хотя этот материал выглядит как стекло, на ощупь как стекло и обрабатывается как стекло, он обладает прочностью стали.

Синт: Так в Девятом мире называется множество материалов, похожих на различные пластмассы, распространённые на Земле 21 века. Они долговечны, но не особенно прочны.

Синтсталь: Похожая по внешнему виду на обычный синт субстанция твёрже и прочнее синта, что намного легче стали, но одновременно и прочнее.

Большинство обычных предметов Девятого мира сделаны из обычных материалов, но нет ничего странного в нескольких предметах, изготовленных из более экзотических веществ. Например, на стеллаже со стальными и железными топорами персонаж может найти топор с навершием из синтстали (вероятно, что кусок синтстали первоначально предназначался для другой цели, но впоследствии приспособленный для использования в качестве навершия топора). Обычно стоимость предмета, изготовленного из экзотических материалов, такая же, как и у обычного предмета, но если материал имеет большое значение, например, в случае щита из крепкостекла, которым можно закрываться и продолжать видеть сквозь него, продавец может удвоить цену.

Иногда в речи синтсталь просто называют синтом, и это сбивает с толку, но обычно всё понятно из контекста, так синтброня изготавливается из синтстали, а не из обычного стинта.

Специальное оборудование, стр. XXX

Бзик, стр. XXX

Шифр, стр. XXX

Артефакт, стр. XXX

Подробнее

Падение и повреждения при падении, стр. XXX

Бросок восстановления, стр. XXX

Обременение

Вес объектов не указан. На практике это было бы бесполезно, поскольку вес предмета зависит от того, из каких материалов он был изготовлен. Вес железного топора и керамического топора – совершенно разные вещи.

Нет необходимости следить за тем, сколько несёт персонаж. Если МИ считает, что персонаж слишком много на себя берёт, МИ должен либо (1) назначить сложность и затребовать задачу Мощи, либо (2) назначить цену стоимость, которая будет добавлена к усилиям Скорости. Метод 1 полезен, когда персонаж хочет незначительное время нести один тяжёлый предмет — например, вытащить здоровенный железный ящик из руин и погрузить его на тележку для транспортировки в цивилизацию. Метод 2 хорошо подходит для длительного обременения, например, когда персонаж надевает второй рюкзак, полный запчастей, и продолжает исследовать. В качестве подсказки о штрафах к усилиям Скорости, сравните нагрузку персонажа с обременением за ношение брони и назначьте штраф соответственно (1 для лёгкой, 2 для средней или 3 для тяжёлой).

Перечни оборудования и цены

Описанные в этой главе предметы, являются общими примерами, а не исчерпывающими списками. Экипировка в Девятом мире часто очень похожа на то,

что встречается в древних или средневековых обществах, но может быть гораздо более совершенной. Например, простая палатка или спальный мешок могут быть изготовлены из синтетического волокна, что делает их полностью водонепроницаемыми, а также намного легче и теплее, чем ткань. Кольчуга может быть полностью или частично изготовлена из стеклянных звеньев, которые твёрже и легче стали.

Стоит отметить, что некоторые инструменты и устройства Девятого мира невозможны в средневековом сеттинге, поскольку они являются реликвиями из предыдущего мира или были созданы с использованием знаний, извлеченных из предыдущего мира. Примерами такого рода предметов являются чернильные ручки, одежда из джинсы или спандекса, жидкое мыло, металлические канистры с завинчивающейся крышкой, резиновые перчатки, зонтики, липкая лента, нейлоновая леска, баллончики с распылителем и ещё сотня подобных предметов. К ним также относится содержимое раздела "Специальное оборудование", а также случайные бзики, шифры и артефакты — хотя такие предметы обычно не продаются по стандартным правилам.

Если вы сомневаетесь, лёгкое оружие стоит 1 шину, среднее – 3, а тяжёлое – 5. Лёгкая броня стоит 3 шины, средняя – 5, а тяжёлая – 15. Большинство других обычных предметов стоят 1, 2 или 3 шины. Продавцы обычно делают скидку при оптовых закупках.

Броня

Персонажи, ожидающие опасности, часто носят доспехи. Даже самая простая броня защищает от камней из пращи и ударов мечом, а более сложные или тяжёлые доспехи оберегают от более серьёзных угроз.

Вы можете носить только один тип брони одновременно — например, вы не можете носить кольчугу и чешуйчатую броню. Однако бонусы за броню из нескольких источников кумулятивны, т.е. складываются в общий рейтинг Брони. Например, если у вас есть подкожные имплантаты, которые дают +1 Броню, силовое поле, которое предлагает ещё +1 Броню, и броня из звериной кожи, которая дает +2 Брони, у вас в общей сложности 4 брони.

Броня

Лёгкая (1 очко Брони)	**Цена**
Кожаная куртка	3 шины
Шкуры и меха	2 шины
Особенная лёгкая (2 очка Брони)	**Цена**
Бронированная ткань	40 шин
Микроячеистая	50 шин
Средняя (2 очка Брони)	**Цена**
Звериная шкура	5 шин
Бригандина	5 шин

Кольчуга	6 шин
Особенная средняя (3 очка Брони)	**Цена**
Жилет из металлоткани	40 шин
Синтнагрудник	50 шин
Тяжёлая (3 очка Брони)	**Цена**
Пластинчатая броня	15 шин
Чешуйчатая броня	12 шин

Использование брони

Любой персонаж может носить любую броню, но это может быть утомительно. Ношение брони увеличивает затраты на использование усилий Скорости (см. Таблицу). Поэтому, если вы носите лёгкую броню и хотите использовать два уровня Усилия при броске на основе Скорости, например при беге по труднопроходимой местности, это стоит 7 очков из пула Скорости, а не 5 (3 за первый уровень Усилия, плюс 2 за второй, плюс 1 за уровень за лёгкую броню). Талант снижает общую стоимость, как обычно.

Глефы и джеки обладают способностями, которые снижают затраты на ношение доспехов.

Броня	Дополнительные затраты на усилия Скорости
Лёгкая	1
Средняя	2
Тяжёлая	3

Оружие

Не все персонажи знакомы со всем оружием. А вот глефы знают толк в большинстве типов. Джеки предпочитают лёгкое или среднее оружие и не умеют обращаться с тяжёлым. Нано обычно ограничиваются лёгким оружием и не умеют обращаться со средним и тяжёлым. (Дополнительные сведения об оружии см. в таблице на стр. XXX).

Лёгкое оружие наносит всего 2 очка урона, но облегчает бросок атаки, потому что оно быстрое и простое в использовании. Лёгкое оружие – это удары руками, ногами, ножи, топорики, дротики и так далее. Обычно, маленькое оружие является лёгким.

Среднее оружие наносит 4 очка урона. Средним оружием являются палаши, боевые топоры, булавы, арбалеты, копья и так далее. Большинство видов оружия считается лёгким. Всё, что может быть использовано одной рукой (даже если оно часто используется двумя руками, например, посох или копье), является средним оружием.

Тяжёлое оружие наносит 6 единиц урона, и вы должны использовать две руки, чтобы атаковать им. Тяжёлое оружие - это двуручные мечи, огромные молоты, массивные топоры, алебарды, тяжёлые арбалеты и так далее. Всё, что должно использоваться в двух руках, является тяжёлым оружием.

Примечания об оружии

Баззер: Это одноручное оружие стреляет острыми дисками размером с ноготь пальца на близком расстоянии. В магазин оружия помещается до пяти дисков, а для перезарядки требуется действие. Его можно использовать в качестве скорострельного оружия.

Магазинный арбалет: Это дальнобойное оружие похоже на стандартный арбалет, но у него есть магазин, вмещающий пять болтов, для досылки следующего болта используется небольшая рукоятка. Действие для перезарядки. Его можно использовать в качестве скорострельного оружия.

Предплечный клинок: Это металлическое оружие по большей части является наручем с закрепленным на нем лезвием. Любимец берсеркеров, а также джекелов с острова Арас.

Бритвенное кольцо: Это оружие ближнего радиуса действия названо абсолютно логично: кольцо с острым, как бритва, внешним краем. Внутренний край часто снабжен подкладкой для удержания.

Сиск: Твёрдый метательный диск, чьё лезвие имеет диаметр примерно с человеческую голову. Это оружие ближнего радиуса действия чаще всего используется воинами Милава.

Верред: Это оружие напоминает меч с двумя вилкообразными лезвиями. Оно не очень длинно и полезно как в обороне, так и в нападении.

Юлк: Это оружие напоминает растопыренный металлический коготь, установленный на рукояти длиной 2 фута (60 см). Он используется в основном налётчиками и дикарями Запределья.

Гендерфлюидный топор: Давным давно создатели позволили этому топору самому определить свою ориентацию, но он так и не смог остепениться. 7 ночных часов он имеет вид топорика (и считается Лёгким оружием), 7 самых солнечных часов он – двуручный топор (соответственно, Тяжёлое оружие), а два раза по 7 часов сумерек он считает себя боевым топором (Средним оружием). (Примечание: это шутка над вечно лезущей агендой автора)

Глефа, стр. XXX

Джек, стр. XXX

Неспособность, стр. XXX

Нано, стр. XXX

Игроки, вероятно, не должны иметь возможности брать на старте оружие или броню, упомянутые как “специальные”. МИ может даже захотеть установить ограничение в 5 шин на стартовое оружие и 15 на стартовую броню. Если игрок не берёт бесплатное оружие или броню, на которые имеет право, её цену он должен получить в качестве компенсации. Игроки всегда должны выбирать оружие и доспехи, которые они могут использовать.

Берсеркеры, стр. XXX

Джекелы, стр. XXX

Милав, стр. XXX

Запределье, стр. XXX

Подробнее

Слепота, стр. XXX
Болезнь, стр. XXX
Паралич, стр. XXX
Яд, стр. XXX
Оглушение, стр. XXX
Ошеломление, стр. XXX

Лёгкое оружие (2 очка урона)	**Цена**	**Примечание**
Духовая трубка	1	Ближняя дальность
12 дротиков	3	
Баззер	25	См. описание
магазин на 5 дисков	1	
Дубинка	1	
Кинжал	1	Can be thrown up to short range
Дротикомёт	8	Long range
12 дотиков	3	
Предплечный клинок	4	См. описание
Ниж	1	Can be thrown up to short range
Тычковый кинжал	1	
Рапира	2	
бритвенные кольца	1	См. описание
Сиск	1	См. описание
Безоружный (пинок, удар и т.д.)	—	
Кнут	2	

Среднее оружие (4 очка урона)	**Цена**	**Примечание**
Боевой топор	3	
Лук	3	Большая дистанция
12 стрел	5	
Палаш	3	

Магазинный арбалет	10	См. описание
12 средних болтов	5	
Арбалет	5	Большая дистанция
12 средних болтов	5	
Цеп	3	
Молот	2	
Метательный дротик	2	Большая дистанция
Булава	2	Часто исп. двумя руками
Алебарда	3	Часто исп. двумя руками
Посох	2	
Копьё	2	
Верред	2	См. описание
Юлк	2	См. описание

Тяжёлое оружие (6 очков урона)	**Цена**	**Примечание**
Двуручный топор	5	
Двуручный меч	5	
Тяжёлый арбалет	7	Большая дистанция, действие для перезарядки
12 тяжёлых болтов	5	
Двуручный молот	4	
Меч-посох	5	

Подробнее
Дальность, стр. XXX
Бой в сумраке, стр. XXX
Освещение (темнота), стр. XXX
Невидимость, стр. XXX
Невидимая цель, стр. XXX
Прочее снаряжение

Исследовательское	**Цена**	**Примечание**

снаряжение		
Рюкзак	2	
Сумка лёгких инструментов	10	См. описание
Сумка тяжёлых инструментов	12	См. описание
Спальный мешок	2	
Книга	5-20	См. описание
Мешок из грубой ткани	1	
Компас	10	
Лом	2	
Набор для маскировки	12	См. описание
Набор исследователя	20	См. описание
Аптечка первой помощи	10	См. описание
Крюк-кошка	3	
Отмычки	5	
Спички (10)	1	
Музыкальный инструмент	5-10	
Мешочек или другой небольшой контейнер	1	
Верёвка (50 футов / 15 м)	2	
Щит	3	См. описание
Палатка	3	Два человека поместятся
Факел (2)	1	

Пища и повседневные пердметы	**Цена**	**Примечание**
Эль/вино/другой алкоголь (бокал)	1	
Эль/вино/другой алкоголь (бутылка)	3	
Ботинки или туфли	1	
Сигареты (12)	2	

Одежда	1	Особо дорогая – до 5 шин
Еда	1	Особо качественная – до 5 шин
Паёк на один день	2	

Специальное оснащение

Распространённое	**Цена**	**Примечание**
Сумка из прозрачного синта (маленькая)	1	
Сумка из прозрачного синта (большая)	2	
Компас	10	
Светошар, малый	5	См. описание
Чернильная ручка	2	
Редкое	**Цена**	**Примечание**
Бинокль/телескоп	1	
Экледская одежда	2	Сделана из чрезвычайно прочной ткани (такой как адамантовый шёлк)
Светящиеся чернила	10	Постоянно светятся в темноте
Светошар, большой	5	См. описание
Шоковое кольцо	2	См. описание
Очень редкое	**Цена**	**Примечание**
Сияющая ткань	100	См. описание
Плавкамень	20	См. описание
Муравьи памяти	10	См. описание
Формирующийся ключ	20	См. описание
Всплескорыба	100	См. описание
Металоспрей	50	См. описание
Жалящий заряд	750	См. описание
Шепчущий замок	20	См. описание

Исследователя можно оценить по снаряжению. Если в дикой вместнотси вы видите кого-то без подходящего оборудования, он либо конченный дурак, либо очень, очень опасен.

Подробнее

Низкая гравитация, стр. XXX

Прочее снаряжение

Сумка лёгких инструментов: Содержит маленькие щипцы, плоскогубцы, отвёртку, маленький молоток, маленькую монтировку, отмычки, 10 футов (3 м) веревки, 3 фута (1 м) проволоки, а также разные винты и гвозди.

Сумка тяжёлых инструментов: Содержит молоток, шесть шипов, лом, большие щипцы, зубило и 10 футов (3 м) лёгкого, но прочного металлического кабеля.

Книга: До тех пор, пока персонаж имеет книгу в своем распоряжении, может прочитать её и может посвятить полчаса задаче (или вдвое дольше обычного, в зависимости от того, что больше) предоставляет преимущество любому броску, сделанному по теме книги.

Набор для маскировки: Содержит косметику, лицевые протезы и несколько других трюков. Даёт актив для задач маскировки, облегчая задачу, когда вы пытаетесь замаскироваться под другого человека.

Набор исследователя: Содержит 50 футов (15 м) веревки, рацион на три дня, три шипа, молоток, тёплую одежду, прочные ботинки, три факела и два небольших светошара.

Аптечка первой помощи: Содержит бинты, несколько инструментов, мази и так далее. Предоставляет актив для облегчения задач лечения.

Щит: Даёт актив для бросков защиты Скоростью.

Специальное оснащения

Ничто из таблицы специального оснащения (стр. XXX) не производится мастерами Девятого мира в сколько нибудь значимых количествах. Чаще всего их можно найти в руинах, но они встречаются достаточно часто и в достаточно больших количествах, чтобы многие сообщества предлагали их на продажу. МИ является окончательным арбитром того, могут ли персонажи получить эти предметы, но, как правило, обычные специальные предметы всегда доступны, редкие специальные предметы доступны в 50 процентах случаев, а очень редкие специальные предметы – в 25%.

Сияющая ткань: Эта синтткань подчиняется мыслям любого, кто к ней прикасается. Она обладает способностью медленно изменять форму и цвет (но не консистенцию). Серьёзные изменения требуется около десяти минут. Одежду из сияющей ткани можно превратить в любую другую одежду, кроме защитной.

Плавкамень: Кусок скалы, обычно размером с кирпич, который идёт против силы тяжести. С точки зрения большинства у плавкамня “отрицательный вес” около -10 фунтов. Таким образом, если прикрепить его к чему-нибудь более легкому, конструкция улетит.

Светошар: Это устройство освещает всё на близкой дистанции мягким светом. Он может зависать на месте сам по себе или быть прикреплён к чему-то. Малый светошар светит в течение часа после активации. Большой светошар активен постоянно.

Муравьи памяти: Небольшая банка с крошечными насекомыми, которые пробегают по странице текста, а затем возвращаются в банку. Когда их снова извлекают и дают чернила, они один раз повторяют текст, а затем умирают.

Формирующийся ключ: Ком замазки, который можно вставить в обычный замок. Он принимает форму ключа для этого замка, а затем окончательно затвердевает, превращаясь в функциональный ключ.

Шоковое кольцо: Это оружие представляет собой бритвенное кольцо с заряженным внешним краем, которое наносит 4 дополнительных очка урона. При промахе безошибочно вернётся в руку метателя. Обычно, заряд никогда не истощается.

Спрейплоть: Эта крошечная канистра для синта распыляет липкий желатин, который мгновенно покрывает и запечатывает раны. Его использование восстанавливает 6 очков пула Мощи.

Металоспрей: Похож на спрейплоть, но вместо восстановления плоти он восстанавливает незначительные повреждения (разрывы, пробоины и дыры) любого простого предмета, даже гибкого, такого как ткань или кожаная сумка, но не чего-либо столь сложного, как арбалет. Обладает прочностью стали.

Жалящий заряд: Это одноручное оружие стреляет электрическим разрядом, который наносит 3 очка урона в шаговой доступности и 2 очка урона на близкой дистанции. Его нельзя заставить стрелять на большее расстояние. Оружие может быть использовано в качестве скорострельного оружия. Обычно, заряд никогда не истощается.

Шепчущий замок: Он похож на обычный навесной замок, изготовленный из мощной синтстали или крепкостекла, вот только у него нет замочной скважины. Он открывается с помощью секретного слова, выбранного при первом закрытии. Слово должно быть произнесено в сам замок.

Поговаривают, что глефа Кларас носила топор с лезвием таким тонким и острым, что сквозь него можно было смотреть, но он мог прорубаться сквозь камень.

Подробнее
Бой в невесомости, стр. XXX
Высокая гравитация, стр. XXX
Нулевая гравитация, стр. XXX

Часть 3: Игровой процесс

Глава 8: Правила игры

Основная часть Numenera проходит в воображении всех участников, включая МИ. МИ создаёт сцену, игроки сообщают, что пытаются сделать их персонажи, после чего МИ определяет, что произойдёт дальше. Правила и кубики помогают сделать игру плавной, но не они определяют историю, это делают люди. Если правило мешает или отвлекает от игры, игроки и МИ совместно могут изменить его.

Вот основой алгоритм Numenera:

1. Игрок говорит МИ, что его персонаж хочет сделать. Это действие персонажа.

2. МИ определяет, является ли это действие рутинным (следовательно, нет нужды в броске кубика) или существует вероятность провала.

3. Если есть вероятность провала, МИ определяет, какой показатель используется в задаче (Мощь, Скорость или Интеллект) и сложность задачи — насколько сложна реализация заявленного игроком, от 1 (крайне легко) до 10 (в принципе невозможно).

4. Игрок и МИ определяют, может ли что-либо в персонаже, например, обучение, снаряжение, специальные способности или различные действия, изменить сложность вверх или вниз на один или несколько шагов. Если эти изменения понижают сложность ниже чем 1, действие становится рутинным (следовательно, нет нужды в броске кубика).

5. Если действие не становится рутинным, МИ использует его сложность для определения порога проверки – насколько хорошо нужно игроку нужно бросить, чтобы преуспеть в действии (см. Таблицу сложности задачи, стр. XXX). МИ не обязан сообщать игроку, чему конкретно равен порог, но он может дать подсказку, особенно если персонаж может обоснованно предполагать, является ли действие лёгким, средним, трудным или невозможным.

6. Игрок бросает к20. Если на кубике выпадёт число равное или больше порога, персонаж добивается успеха.

Вот и всё. Так можно сделать что угодно, будь то идентификация странного устройства, успокоение взбесившегося пьяницы, восхождение на коварный утес или схватка с диким скальным червем. Даже если вы проигнорируете все остальные правила, вы всё равно сможете играть в Numenera только с этой информацией.

Ключевые функции: действия персонажа, определение сложности задачи и определение модификаотров.

Мощь, стр. XXX
Скорость, стр. XXX
Интеллект, стр. XXX
Обучение, стр. XXX
Оснащение, стр. XXX
Особые способности, стр. XXX
Скальный червь, стр. XXX
Подробнее
Высокая гравитация, стр. XXX
Длительное движение, стр. XXX
Низкая гравитация, стр. XXX
Модификаторы движения, стр. XXX
Перемещение в глубокой воде, стр. XXX
Невесомость, стр. XXX

Ключевые понятия

ДЕЙСТВИЕ: Всё, что делает персонаж и имеет значение: удар по врагу, прыжок через пропасть, активация устройства, использование специальной силы и так далее. Каждый персонаж может выполнить одно действие в раунде.

ПЕРСОНАЖ: Любое существо в игре, способное действовать, будь то персонаж игрока (ПИ), управляемый игроком, или неигровой персонаж (НИП), управляемый мастером игры (МИ). В Numenera даже причудливые существа, разумные машины и живые энергетические сущности могут быть “персонажами”.

СЛОЖНОСТЬ: Показатель того, насколько легко выполнить задачу. Сложность оценивается по шкале от 1 (минимальная) до 10 (максимальная). Изменение сложности, чтобы усложнить задачу, называется “усложнением". Изменение её для облегчения задачи называется “упрощением”. Все изменения сложности идут шагами. Сложность часто напрямую зависит от уровня, поэтому открытие запертой двери 3-го уровня, вероятно, имеет сложность 3.

УПРОЩЕНИЕ: Уменьшение сложности задачи, обычно на один шаг. Если не указано, на сколько шагов упрощается задача, то она упрощается на один шаг.

УСИЛИЕ: Тратьте очки из пула характеристики, чтобы уменьшить сложность задачи, увеличить урон от атаки или улучшить определённые способности персонажа. ПИ решает, следует ли прикладывать усилия до броска. НИП никогда не прилагают Усилий.

УСЛОЖНЕНИЕ: Повышение сложности задачи, обычно на один шаг. Если не указано, на сколько шагов усложняется задача, то она усложняется на один шаг.

НЕСПОСОБНОСТЬ: Противоположность тренированности — усложняет задачу всякий раз, когда вы пытаетесь её совершить. Если вы обучаетесь задаче, в которой у вас неспособность, они отменяют друг друга.

УРОВЕНЬ: Способ измерить силу, сложность, мощь или сложность чего-либо в игре. У всего есть свой уровень. У НИП и объектов есть уровни, которые определяют сложность любой связанной с ними задачи. Например, уровень противника определяет, насколько тяжело по нему попасть или от него спрятаться. Уровень двери указывает, насколько трудно её сломать. Уровень замка определяет, насколько трудно его взломать. Уровни оцениваются по шкале от 1 (минимальный) до 10 (максимальный). Ранги ПИ несколько похожи на уровни, но они скалируются только от 1 до 6 и механически работают совсем по-другому, например, уровень ПИ не определяет сложность задачи

БРОСОК: Бросок d20, сделанный игроком, чтобы определить, является ли действие успешным. Хотя в игре иногда используются другие кубики, когда в тексте просто упоминается “бросок”, это всегда означает бросок d20.

РАУНД: Отрезок времени длиной от пяти, до десяти секунд. За минуту проходит около десяти раундов. Когда по настоящему важно отслеживать точное время, используйте раунды. В принципе, это время, необходимое для выполнения действия в игре, но поскольку все более или менее действуют одновременно, все персонажи могут выполнять действие в каждом раунде.

СПЕЦИАЛИЗАЦИЯ: Исключительные навыки в конкретной области. Специализация упрощает задачу на два шага. Таким образом, если вы специализируетесь в скалолазании, все ваши задачи по скалолазанию упрощаются на два шага.

ХАРАКТЕРИСТИКА: Одна из трёх определяющих характеристик ПИ: Мощь, Скорость или Интеллект. Каждая характеристика имеет два значения: пул и талант. Пул представляет нетренированные, врождённые способности, а талант отвечает за знание того, как их использовать. Каждый пул характеристик может увеличиваться или

уменьшаться в течение игры. Например, вы можете потерять очки пула Силы при попадании противника, потратить очки пула Интеллекта, чтобы активировать специальную способность, или отдохнуть, чтобы восстановить очки пуле Скорости после долгого дня марша. Всё, что повреждает характеристику, восстанавливает характеристику, увеличивает или уменьшает характеристику, влияет на пул характеристики.

ЗАДАЧА: Любое действие, которое пытается выполнить ПИ. Сложность задачи определяет МИ. В общем, задача – это то, что вы делаете, а действие – попытка выполнить эту задачу, но в большинстве случаев они означают одно и то же.

ОБУЧЕННЫЙ: Обладающий достаточным навыком в некой области. Обучение упрощает эту задачу. Например, если вы обучены скалолазанию, все задачи по скалолазанию для вас упрощаются. Если вы станете очень искусным в этой задаче, вы получите специализацию, теряя при этом обучение. Вам не нужно обучение, чтобы попробовать выполнить задание.

ХОД: Часть раунда, когда существо совершает свои действия. Например, если нано и джек сражаются с нелюдем, каждый раунд нано совершает действие в свой ход, джек - в свой, а нелюдь – в свой. Некоторые способности или эффекты длятся только до тех пор, пока существо делает свой ход или прекращаются, когда существо начинает свой следующий ход.

Игрок может сделать бросок, даже если сложность равна 0. Это дает им шанс на особый эффект, но есть риск выкинуть 1 и получить вторжение МИ.

Пул, стр. XXX
Талант, стр. XXX
Нано, стр. XXX
Джек, стр. XXX
Нелюдь, стр. XXX
Отвлечение и перехват атаки, стр. XXX

Совершение действий

Каждый персонаж получает по одному ходу в каждом раунде. В свой ход, персонаж может сделать одну вещь — действие. Все действия подразделяются на три категории: Мощи, Скорости или Интеллекта (названия не случайно схожи с названиями характеристик). Для многих действий требуется совершение броска – к20.

Каждое действие выполняет задачу, а каждая задача имеет сложность, которая определяет, не меньше какого числа персонаж должен выбросить на кубике, чтобы добиться успеха. Большинство задач имеют сложность 0, которая означает, что персонаж автоматически добивается успеха. Пройтись по комнате, открыть дверь и бросить камень в ближайшее ведро – это действия, но ни одно из них не требует броска кубика. Более высокую сложность имеют действия, которые являются трудными или становятся ими из-за ситуации (например, попадание по цели в метель). Такие действия обычно требуют броска.

Некоторые действия требуют минимальных затрат Мощи, Скорости или Интеллекта. Если персонаж не может потратить минимальное количество очков, необходимое для выполнения действия, он автоматически проваливает задачу.

Определение характеристики задачи

Каждая задача связана с одной из трех характеристик персонажа: Мощью, Скоростью или Интеллектом. Физические нагрузки, требующие силы, энергии или выносливости, связаны с Мощью. Физические нагрузки, требующие ловкости,

гибкости или быстрых рефлексов, связаны со Скоростью. Умственная деятельность, требующая силы воли, памяти или ума, связана с Интеллектом. Это означает, что вы можете разделить задачи на три категории: задачи Мощи, задачи Скорости и задачи Интеллекта. Все броски вполне логично делятся на три категории: броски Мощи, броски Скорости и броски Интеллекта.

Категория задачи или броска определяет, какого рода Усилия вы можете приложить к броску, а также, в некоторых случаях, как ваши способности влияют на бросок. Например, нано может обладать способностью, которая делает его более успешным в бросках Интеллекта, а джек – Скорости.

Определение сложности задачи

Самое частое, что делает МИ во время игры, и, вероятно, самое важное, это задаёт сложность задачи. Чтобы облегчить задачу, он может воспользоваться таблицей Сложности задач, в которой рейтинг сложности сопоставляется с описательной характеристикой, порогом проверки и общим описанием сложности.

Сложность задачи

С каждой сложностью от 1 до 10 связан порог проверки. Порог проверки легко запомнить: он всегда в три раза больше сложности. Порог проверки – это минимальное число, которое игроку необходимо выбросить на к20, чтобы успешно выполнить задачу. Перемещение вверх или вниз по шкале сложности называется упрощением и усложнением, которое измеряется в шагах. Например, упрощение задачи сложностью 5 до задачи сложности 4 означает “уменьшение сложности на один шаг” или просто “уменьшение сложности” или “упрощение задачи”. Большинство модификаторов влияют на сложность, а не на бросок игрока. Это имеет два последствия:

1. Низкие пороги проверки, такие как 3 или 6, которые были бы скучными в большинстве игр, использующих d20, не скучны в Numenera. Например, если вам нужно бросить 6 или выше, у вас всё ещё есть 25% шанс потерпеть неудачу.

2. Верхние уровни сложности (7, 8, 9 и 10) практически недостижимы, потому что невозможно перебросить 21 на к20. Тем не менее, ПИ обычно имеют способности или снаряжение, которые облегчат задачу и, таким образом, снижают порог проверки до достижимых величин.

Ранг персонажа не определяет уровень задачи. Всё не становится сложнее только потому, что персонаж становится сильнее — мир не становится более опасным местом. Персонажи четвёртого ранга не имеют дело только с существами 4-го уровня или задачами 4-й сложности (хотя персонаж четвёртого ранга, вероятно, имеет больше шансов на успех, чем первого). То, что что-то находится на 4-м уровне, не обязательно означает, что оно предназначено только для персонажей четвертого ранга. Болеетого, в зависимости от ситуации, персонаж пятого ранга может найти задачу 2-й сложности такой же сложной, как и персонаж второго ранга. Поэтому, устанавливая сложность задачи, МИ должен оценивать задачу сообразно её самой, а не согласно силе персонажей.

Усилие, стр. XXX

Часть 7: Проведение игры, стр. XXX, даёт гораздо больше рекомендаций по настройке сложности

Ожидание, стр. XXX

[скопировать из 2 главы, пока нет смысла т.к. она может поменяться. Но вообще

привычка авторов повторяться меня выбешивает. Игра не настолько сложная, чтобы забывать! Ссылка на классы появлялась уже раз 10! А мне всё это ещё верстать. С вручную проставляемыми гиперссылками]

Изменение сложности: упрощение и усложнение

Как только МИ устанавливает сложность задачи, игрок может попытаться изменить её для своего персонажа. Такая модификация применима только к данной конкретной попытке выполнить задачу. Другими словами, перепрограммирование электронного дверного замка обычно может быть задачей сложности 6, но поскольку персонаж, выполняющий эту работу, квалифицирован в таких задачах, имеет правильные инструменты и помощь с другого ПИ, сложность может быть намного ниже. Вот почему для МИ важно определить сложность задачи, не принимая во внимание персонажа. Он сам вступит в игру.

Используя умения и ресурсы, работая вместе и прилагая Усилия (что может быть важнее всего), персонаж может упростит задачу на несколько шагов, делая её проще. Вместо того, чтобы увеличивать выброшенный игроком результат, упрощение снижает порог проверки, который игрок должны достичь. Если игрок может снизить сложность задачи до 0, бросок не требуется; задача автоматически успешна. (За исключением случаев, когда МИ решает вторгнуться в задачу, в этом случае игроку придётся делать бросок с первоначальной сложностью.)

Есть три основных способа, которыми персонаж может облегчить задачу: умения, активы и Усилия. Каждый из них упрощает задачу по крайней мере на один шаг, долей у шага нет.

УМЕНИЯ: Персонажи могут быть хороши в выполнении определённой задачи. У каждого персонажа могут быть уникальные умения. Например, один персонаж может быть обучен лгать, другой – обманывать, а третий – во всех формах общения. Первый уровень мастерства называется обучением, он упрощает указанную задачу на один шаг. Ещё реже персонаж может быть невероятно искусен, это называется специализацией, и упрощает задачу на два шага вместо одного. Умения никогда не могут упростить задачу более чем на два шага, бонусы за обучение и специализацию не складываются.

АКТИВЫ: Это всё, что помогает персонажу в выполнении задачи например, наличие хорошего лома при попытке выломать дверь или ливень при попытке потушить пожар. Уместные активы варьируются от задачи к задаче. Идеальная пила может помочь при обработке древесины, но во время танца она помогает мало. Актив обычно упрощает задачу на один шаг. Активы никогда не могут облегчить задачу более чем на два шага, бонусы от остальных активов не считаются.

УСИЛИЕ: Игрок может приложить Усилие, чтобы упростить задачу. Для этого игрок тратит очки из пула характеристики, лучше всего подходящей для выполнения задачи. Например, приложение Усилия, чтобы столкнуть тяжелый камень со скалы, игроку будет стоить очков из пула Мощи; а приложение Усилия для активации необычного машинного интерфейса оплачивается из пула Интеллекта. С каждым уровнем Усилия, затраченного на выполнение задачи, сложность задачи уменьшается на один шаг. Применение первого уровня Усилия стоит 3 очка из пула характеристики, и 2 дополнительных очка за каждый последующий уровень (таким образом, второй уровень Усилия стоит 5 очков, третий – 7 и так далее). Персонаж должен тратить очки из пула той же характеристики, что и тип задания или броска — очки Мощи на бросок Мощи, очки Скорости на бросок Скорости и очки Интеллекта на бросок Интеллекта. У

каждого персонажа есть максимальный уровень Усилия, которые он может приложить к одной задаче. Усилие никогда не может облегчить задачу более чем на шесть шагов, остальные уровни Усилий не считаются.

Бесплатный уровень Усилия: Некоторые способности дают вам бесплатный уровень Усилия (хотя обычно они требуют, чтобы вы приложили к задаче хотя бы один уровень Усилия). По сути, вы получаете на один уровень Усилия больше, чем вы оплатили. Этот бесплатный уровень Усилия может превышать лимит Усилия для вашего персонажа, но не шестиступенчатый лимит для упрощения задачи.

Совершение броска

Чтобы определить успешность или неудачность действий персонажа, игрок бросает кубик (всегда к20). Если он выбросит порог проверки или выше – персонаж добивается успеха. В большинстве случаев на этом всё и заканчивается, больше ничего делать не нужно. Иногда, очень редко, персонаж может применить небольшой модификатор к броску. Если у него есть бонус +2 при попытке выполнить конкретное действие, он добавляет 2 к выпавшему числу. Однако иногда натуральный результат имеет значение (см. Специальные броски, стр. XXX).

Если персонаж применяет модификатор к броску кубика, можно получить результат 21 или выше, в этом случае он может выполнить задачу порогом выше 20. Но если нет никакой возможности для успеха, т.е. для выполнения задачи недостаточно выкидывания натуральной 20 (то есть к20 показывает это число), — тогда бросок не производится. В ином случае у персонажей был бы шанс преуспеть во всём, даже в невыполнимых или нелепых задачах, таких как пробежка по лунному свету, бросание слонов или попадание из лука в цель на противоположной стороне горы.

Если модификаторы персонажа поднимаются до +3, рассматривайте их как актив. Другими словами, вместо того, чтобы добавлять бонус +3 к броску, уменьшите сложность на один шаг. Например, если у глефы есть бонус +1 к броскам атаки за минорный эффект, +1 к броскам атаки за особое свойство оружия и +1 к броскам атаки за специальную способность, она не добавляет 3 к броску атаки, а просто упрощает задачу на один шаг. Так, при попытке атаковать врага уровня 3, что в обычных условиях потребовало бы задачи сложности 3 с порогом проверки 9, благодаря своему активу она будет бросать против сложности 2 и порогом проверки 6. Этот нюанс важен при применении умений и активов для облегчения действия, особенно с учётом того, что снижение сложности до 0 или ниже означает, что бросок не требуется.

Вторжение МИ, стр. XXX

Важно помнить, что умение может снизить сложность не более чем на два шага, так же как и активы, независимо от ситуации. Таким образом, сложность ни одной задачи никогда не будет уменьшена более чем на четыре шага без приложения Усилия.

Используя умения, активы и Усилия, вы можете упростить задачу максимум на десять шагов.

Исцеление, страница 121

Бросок всегда делает игрок

В Numenera игроки всегда управляют действием. Следовательно, только они совершают броски. Если ПИ выпрыгивает из движущегося транспортного средства, игрок делает бросок, чтобы посмотреть, удастся ли это. Если ПИ ищет скрытую панель, игрок совершает бросок, чтобы определить, успешно ли. ПИ попадает под

оползень, игрок делает бросок, чтобы попытаться убраться с дороги. Если ПИ и НИП борются на руках, игрок делает бросок, а уровень НИП определяет порог проверки. Если ПИ атакует врага, игрок делает бросок, чтобы посмотреть, попадёт ли атака. Если враг атакует ПИ, игрок делает бросок, чтобы посмотреть, уклонится ли его персонаж от атаки.

Как показано в двух последних примерах, игрок делает бросок независимо от того, атакует ли его персонаж или защищается. Таким образом, что-то, что модифицирует защиту, может помочь или помешать их броскам. Например, если ПИ использует низкую стену, чтобы укрыться от атак, стена упрощает броски защиты. Если же стену использует враг, она усложняет броски атаки игрока.

Специальные броски

Если персонаж выкидывает натуральную 1, 17, 18, 19 или 20 (т.е. к20 показывает это число), в игру вступают специальные правила. Более подробно они описаны в следующих разделах.

1: Вторжение МИ. МИ совершает бесплатное вторжение (см. ниже) и не начисляет за это очки опыта (ОО).

17: Бонус к урону. Если бросок был атакой, она наносит 1 дополнительное очко урона.

18: Бонус к урону. Если бросок был атакой, она наносит 2 дополнительных очка урона.

19: Минорный эффект. Если бросок был атакой, она наносит 3 дополнительных очка урона. Если бросок был чем-то отличным от атаки, ПИ получает незначительный бонус в дополнение к обычным результатам выполнения задачи.

20: Мажорный эффект. Если бросок был атакой, она наносит 4 дополнительных очка урона. Если бросок был чем-то отличным от атаки, ПИ получает существенный бонус в дополнение к обычным результатам выполнения задачи. Если ПИ потратил на это действие очки из пула характеристики, стоимость очков действия уменьшается до 0, т.е. персонаж восстанавливает эти очки, как если бы вовсе их не тратил.

Вторжение МИ

Эта механика подробно объясняется в другом месте, но по сути происходит что-то, что усложняет жизнь персонажа. Персонаж не обязательно ошибается или делает что-то не так (хотя, возможно и такое). Может возникнуть непредвиденная трудность или что-то не связанное с текущей ситуацией напрямую.

При вторжении МИ на броске защиты с результатом 1, ПИ может просто получить 2 дополнительных очка урона от атаки, предполагается, что противник попал в особо уязвимое место.

Для получения более подробной информации о вторжении МИ и том, как использовать его для достижения наилучшего эффекта, см. стр. XXX

Минорный эффект

Возникает, когда игрок выкидывает натуральную 19. В большинстве случаев минорный эффект несколько полезен для ПИ, но не важен принципиально. Альпинист поднимается по крутому склону немного быстрее. Отремонтированная машина работает немного лучше. Персонаж, спрыгивающий в яму, приземляется на ноги. Либо МИ, либо игрок могут придумать возможный минорный эффект, соответствующий

ситуации, но оба должны договориться о том, каким он должен быть.

Не тратьте много времени на размышления о минорном эффекте, если ничего подходящего не приходит само собой. Иногда, в тех случаях, когда важен только успех или неудача, минорный эффект можно проигнорировать. Захватывающий темп куда более важен.

В бою самый простой и удобный минорный эффект – это нанесение 3 дополнительных очков урона при атаке. Ниже приведены другие распространённые в бою минорный эффекты:

Повреждение объекта: Вместо удара по врагу атака наносит удар по тому, что он держит. Если атака попадает, персонаж делает бросок Мощи со сложностью, равной уровню объекта. В случае успеха объект перемещается на одну или несколько ступеней вниз по трэку повреждения объекта.

Отвлечение: В течение одного раунда все задачи противника усложнены.

Отбрасывание: Атака отбрасывает врага или заставляет его отступить на несколько футов. В большинстве случаев это не имеет большого значения, но если бой происходит на выступе или рядом с лавой, эффект может быть значительным.

Перемещение: В конце атаки персонаж может пройти небольшое расстояние. Этот эффект полезен, например, для того, чтобы пройти мимо врага, охраняющего дверь.

Точечный удар: Нападающий наносит удар в определённое место на теле цели. МИ определяет специальный эффект, если таковой имеется. Например, попадание по обернутому вокруг союзника щупальцу, может облегчить союзнику побег. Попадание в глаз может ослепить врага на один раунд. Попадание в единственное уязвимое место существа может проигнорировать Броню.

Обычно МИ придумывает минорный эффект на ходу. Например, при броске 19 против относительно слабого противника может привести к тому, что врага просто сбросит со скалы. Эффект делает раунд более захватывающим, но поражение второстепенного существа не оказывает существенного влияния на историю. В других случаях МИ может решить, что для достижения эффекта необходим дополнительный бросок — специальный бросок даёт ПИ возможность только минорного эффекта. В основном это происходит, когда пришедший в голову эффект очень маловероятен, например, столкнуть 50-тонного боевого автоматона с утёса. Если игрок просто хочет нанести 3 дополнительных очка урона, дополнительный бросок не требуется.

Мажорный эффект

Происходит, когда игрок выкидывает натуральную 20. В большинстве случаев мажорный эффект весьма полезен для персонажа. Альпинист поднимается по крутому склону в два раза быстрее. Прыгун приземляется с таким щегольством, что те, кто находится рядом, впечатлены и, возможно, напуганы. Защищающийся совершает бесплатную атаку врага.

Придумать возможный мажорный эффект могут и МИ и игрок, лишь бы тот соответствовал ситуации, но им следует договориться о том, каким он будет. Как и в случае с минорными эффектами, не тратьте много времени на мучительные размышления о деталях. В тех случаях, когда важен только успех или неудача, мажорный эффект может дать персонажу одноразовый актив, упрощающий задачу при следующей попытке аналогичного действия. Когда ничто другое не кажется подходящим, МИ может просто предоставить ПИ дополнительное действие в свой ход в том же раунде.

В бою самый простой и простой мажорный эффект, это нанесение 4

дополнительных очков урона при атаке.

Ниже приведены другие распространенные в бою мажорный эффекты:

Разоружение: Противник роняет один предмет, который держит.

Ослабление: В течение оставшейся части боя все задачи, которые пытается выполнить противник, усложненны.

Сбивание: Противник падает ничком. Он может встать в свой ход.

Оглушение: Противник теряет своё следующее действие.

Как и в случае с минорными эффектами, обычно у МИ просто возникает желаемый мажорный эффект, но иногда он может потребовать дополнительный бросок, если мажорный эффект необычен или маловероятен

Опциональное правило: выбор боевого эффекта заранее

В то время как обычно вы получаете минорный или мажорный эффект при маловероятном результате броска, иногда персонаж пытается достичь минорного или даже мажорного эффекта в рамках продуманной стратегии, например, разоружить врага, которому не хочет причинять вреда, или попасть огромному зверю в глаз, чтобы ослепить его, получая возможность скрыться. Персонаж может заранее выбрать минорный или мажорный боевой эффект, чтобы получить возможность достичь его, не выкидывая натуральные 19 или 20 на кубик, но атака модифицируется следующим способом:

• Для минорного эффекта вы вычитаете 4 из урона, а атака усложняется.

• Для достижения мажорного эффекта вы вычитаете 8 из урона, а атака усложняется на 2 шага.

Помимо этого, если ваша атака нанесёт 0 или меньше очков урона, вы не только не нанесёте урона, но и не получите желаемого специального эффекта.

Минорные и мажорные эффекты – отличный способ для игроков оживить боевое столкновение неожиданным поворотом. Креативный игрок использует их, чтобы получить краткосрочное преимущество и сделать бой более захватывающим и кинематографичным.

"Как только нелюди начали карабкаться по стенам, я начал думать, что закончу жизнь на тарелке, но Джостен пришла в голову идея отбросить их назад и отправить вниз, на следующую волну. Мы были бы мертвы, если бы не она."

~Телм из Кордеха

Атака объектов, стр. XXX

Падение, стр. XXX

Расстояние, стр. XXX

Повторная попытка после провала

Если персонаж не преуспевает в задаче (будь то лазание по стене, вскрытие замка, попытка узнать предназначение таинственного устройства или что-то ещё), он может повторить попытку, но для этого он должен приложить хотя бы один уровень Усилия. Повторная попытка – это новое действие, а не часть предыдущего, неудачного, и она занимает столько же времени, сколько и первая.

Иногда МИ может решить, что повторные попытки невозможны. Возможно, у персонажа был только один шанс убедить лидера группы бандитов не нападать, и после этого никакие разговоры их не остановят.

Это правило не применяется к чему-то вроде нападения на врага в бою, потому что бой слишком быстрый и хаотичный процесс. Ситуация каждого раунда является

новой, а не повторением предыдущей, поэтому неудачная атака не может быть повторена.

Стоимость активации

МИ может затребовать траты очков только за то, что персонаж попробовал совершить задачу. Такая карта называется стоимостью активации и является прерогативой только очень обременительных задач. Предположим, что персонаж хочет совершить действие Мощи, чтобы выбить тяжелую железную дверь, которая частично заржавела и закрыта. МИ говорит, что открыть дверь – задача 5-й сложности со стоимостью активации 3 балла. Эта стоимость активации добавляется к любым очкам, которые персонаж решает потратить на бросок (например, при прикладывая Усилия), а потраченные на активацию очки не влияют на сложность задачи. Другими словами, персонаж должен потратить 3 очка Мощи, чтобы просто попробовать выполнить задачу, но они не помогут ему открыть дверь. Если он хочет приложить Усилие, чтобы уменьшить сложность, ему придётся потратить больше очков из пула Мощи.

Талант уменьшает стоимость активации, так же как и с любые расходы из пула. В предыдущем примере, если бы у персонажа был талант Мощи 2, ему пришлось бы отдать только 1 очко (начальные 3 - 2 за талант Мощи) как стоимость активации. Однако, если бы он также приложил Усилие, чтобы открыть дверь, он не смог бы снова использовать талант – он применяется только один раз за действие, поэтому использование Усилия будет стоить 3 очка. Таким образом, персонаж потратил бы в общей сложности 4 очка (1 как стоимость активации плюс 3 на Усилие) из пула Мощи.

Концепция стоимости активации основана на том, что даже в Numenera, где такие вещи, как Усилие, могут помочь персонажу добиться успеха, логика всё ещё предполагает, что некоторые действия очень сложны и обременительны, особенно для некоторых ПИ.

Расстояние

В игре расстояние упрощено до четырех основных категорий: Шаговая доступность, ближняя, большая и очень большая.

Шаговая доступность предполагает, что искомое находится в пределах досягаемости или нескольких шагах. Если персонаж стоит в небольшой комнате, всё в ней находится в шаговой доступности. Шаговая доступность составляет максимум 10 футов (3 м).

Ближняя дистанция – больше шаговой доступности, но менее 50 футов (15 м) или около того.

Большая дистанция – дальше ближней, но менее 100 футов (30 м) или около того.

Очень большая дистанция – дальше большой, но менее 500 футов (150 м) или около того.

За пределами этих категорий всегда указывается более-менее точное расстояние — 1000 футов (300 м), 1 миля (1,5 км) и так далее.

Всё оружие и специальные способности используют эти термины для определения дальности. Например, всё оружие ближнего боя работает в шаговой доступности, и вы можете использовать его для нападения на любого, кто находится в шаговой доступности от вас. Метательный нож имеет ближнюю дальность действия (как и большинство другого метательного оружия). Способность нано Бойня также действует на ближней дальности. У лука большая дальность стрельбы.

Персонаж может перемещаться на ближнюю дальность в рамках другого

действия. Другими словами, он может сделать несколько шагов к панели управления и активировать переключатель. Он может пересечь небольшую комнату, чтобы напасть на врага. Он может открыть дверь и войти.

Персонаж может перемещаться на ближнюю дистанцию в качестве своего действия в ходу. Он может попробовать переместиться и на большую дистанцию, но игроку, возможно, придётся выполнить бросок Скорости сложностью 4, чтобы увидеть, не поскользнется ли персонаж, не споткнется или не упадёт двигаясь так далеко и так быстро.

МИ и игрокам нет нужды определять точные расстояния. Например, если ПИ сражаются с группой куловов, любой персонаж, скорее всего, может атаковать любого кулова в общей схватке — все они находятся в шаговой доступности. Однако, если один кулов останется на месте, чтобы метать копья, персонажу, возможно, придётся использовать отдельное действие, чтобы переместиться на ближнюю дистанцию. Не имеет значения, находится ли кулов на расстоянии 20 футов (6 м) или 40 футов (12 м) — всё это считается ближней дистанцией. А вот если до кулова 50 футов (15 м) – это важно, поскольку это расстояние потребует длительного перемещения.

Слова “шаговая доступность” и “впритык” относительно расстояния можно использовать взаимозаменяемо. Если существо или объект находится на расстоянии вытянутой руки от персонажа, его можно назвать находящимся в шаговой доступности или притык.

Бойня, стр. XXX

Кулов, стр. XXX

Правила ремонта, стр. XXX

Учёт времени

Как правило, время учитывается как обычно, с использованием минут, часов, дней и недель. За последний миллиард лет из-за медленного, но устойчивого изменения вращения Земли день в Девятом Мире длится 28 часов (хотя, поскольку период обращения Земли вокруг Солнца более или менее привычен, год в Девятом Мире длится всего 312 дня). Таким образом, если персонажи пройдут по суше 15 миль (24 км), пройдёт около восьми часов, хотя за игровым столом путешествие можно описать всего за несколько секунд. Точный хронометраж редко бывает важен. В большинстве случаев высказывания типа “Это занимает около часа” вполне достаточно.

Это верно даже когда особая способность имеет определённую продолжительность. Во время столкновения “одна минута” не слишком отличается от “остальная часть столкновения”. Если не хотите, можете не отслеживать каждый раунд. Аналогично, способность, которая длится десять минут, может с уверенностью рассматриваться как покрывающая подробный разговор, время, необходимое для быстрого изучения небольшой области, или отдых после напряжённой деятельности.

Вполне уместно использовать измерения времени, такие как “минуты”, “дни”, “недели”, “месяцы” и “сезоны”. Просто помните, что для людей Девятого Мира это означает несколько иные вещи, чем для нас.

Пул Мощи, стр. XXX

Джираскар, стр. XXX

Нелюдь, стр. XXX

Как и все другие броски, бросок Инициативы – это бросок 520. Тот факт, что это

бросок Скорости, просто означает, что при использовании Усилия очки поступают из пула Скорости.

Столкновения, раунды и инициатива

Иногда в ходе игры МИ или игроки будут ссылаться на столкновению. Столкновения, это не столько измерения времени, сколько события или ситуации, когда что-то происходит, как сцена в фильме или глава в книге. Столкновение может быть сражением, драматическим пересечением бурной реки или напряжёнными переговорами. Полезно использовать это слово, когда речь идет о конкретной сцене, как в “Мой пул Мощи невелик после вчерашним столкновением с джираскаром”.

Раунд длится от пяти, до десяти секунд. Тайминг не определён, потому что иногда один раунд может быть немного длиннее другого. Вам не нужно измерять время более точно. Вы можете подсчитать, что в среднем за минуту проходит около десяти раундов. В раунде каждый персонаж (ПИ и НИП) должен выполнить одно действие.

Чтобы определить, кто в раунде ходит первым, вторым и так далее, каждый игрок делает бросок Скорости, называемый броском Инициативы. В большинстве случаев достаточно знать, какие персонажи действуют до НИП, а какие после. При броске Инициативы персонаж, результат броска которого превышает порог проверки НИП, совершает свои действия раньше, чем НИП. Как и в случае со всеми порогами, порог проверки броска Инициативы НИП в три раза превышает его уровень. Очень часто МИ будет заставлять всех НИП действовать одновременно, используя наибольший порог проверки. Используя этот метод, сначала действуют любые персонажи, которые перебросили порог, затем все НИП и, наконец, любые персонажи, которые кинули меньше порога НИП.

Порядок, в котором действуют персонажи, обычно не важен. Если игроки хотят действовать в точном порядке, они могут действовать в порядке Инициативы (от высшего к низшему), передавать право действия по круг стола, переходить от старшего к младшему и так далее.

Например, Колин, Джеймс и Шанна сражаются с двумя нелюдьми 2-го уровня. МИ потребовал броски Скорости, чтобы определить инициативу. Колин выкинул 8, Шанна 15, а Джеймс 4. Порог проверки для существа 2-го уровня равен 6, поэтому в каждом раунде Колин и Шанна действуют раньше нелюдей, затем действуют нелюди и, наконец, действует Джеймс. Неважно, будет ли Колин действовать до или после Шанны, главное, чтобы порядок их действий устраивал игроков.

После того, как все участвующие в бою ПИ и НИП в сделают по ходу, раунд заканчивается и начинается новый. Во всех раундах после первого все действуют в том же порядке, что и в первом раунде. Персонажи повторяют этот порядок до логического конца столкновения (окончания боя или завершения события) или до тех пор, пока МИ не затребует новые броски Инициативы.

МИ может потребовать новых бросков Инициативы в начале любого нового раунда, если условия резко меняются. Если к НИП подойдёт подкрепление, изменится окружающая среда (например, погаснет свет), изменится рельеф местности (возможно, часть балкона рухнет под ПИ) или произойдет что-то подобное, МИ может потребовать новых бросков Инициативы.

Поскольку действие циклично, всё, что длится в течение раунда, заканчивается там, где оно началось в цикле. Если нано Валлерис использует на противнике эзотерию, которая ухудшает его защиту на один раунд, эффект длится до тех пор, пока не начнется следующий ход Валлериса.

Ускоренная Инициатива (опциональное правило): Чтобы ускорить столкновение, если хотя бы один персонаж перекидывает порог проверки НИП, все персонажи действуют раньше НИП. В противном случае все персонажи действуют после НИП. ПИ действуют сообразно рассадке игроков за столом, по часовой стрелке.

Шифр, стр. XXX
Эзотерия, стр. XXX
Вторжение МИ, стр. XXX

Действия

Всё, что делает ваш персонаж в раунде, является действием. Проще всего думать о действии как о чём-то, что вы можете сделать за пять-десять секунд. Например, если вы дротикомёт, чтобы выстрелить в странный плавающий шар, это действие. Также, действием является прыжок за штабель бочек, взлом двери, бросок верёвки застрявшему в яме товарищу или активация шифра (даже если он хранится в рюкзаке).

С другой стороны, открыть дверь и напасть на стоящего за неё нелюдя – это два разных действия. Скорее, это вопрос сосредоточенности, чем времени. Обнажить меч и напасть на врага – это одно действие. Убрать лук и толкнуть тяжёлый книжный шкаф, чтобы заблокировать дверь, – это два действия, потому что каждое из них требует другого хода мыслей.

Если действие, которое вы хотите выполнить, находится вне досягаемости, вы можете немного подвинуться. По сути, вы можете переместиться на шаговую доступность, чтобы совершить своё действие. Например, вы можете отойти на шаговую доступность и атаковать врага, открыть дверь и переместиться на шаговую доступность в коридор или схватить раненого друга, лежащего на земле, и оттащить его на несколько шагов. Такое движение может произойти до или после вашего действия, поэтому вы можете подойти к двери и открыть её, или открыть дверь и пройти через неё. Наиболее распространёнными действиями являются:

Атака
Активация специальной способности (которая не является атакой)
Движение
Ожидание
Защита
Что-нибудь ещё

Действие: Атака

Всё, что вы делаете с кем-то, чего они не хотят. Разрубить врага изогнутым мечом – это атака, взорвать врага молниевым артефактом – это атака, опутать врага металлическими кабелями с магнитным управлением – это атака, даже контроль над чьим-то разумом тоже атака. Атака почти всегда требует броска, чтобы увидеть, преуспел ли персонаж.

В простейшем виде атаки, например, когда ПИ пытается пронзить бандита копьём, игрок делает бросок и сравнивает результат с порогом проверки противника. Если бросок равен или больше порога проверки, атака успешна. Как и в случае со всеми остальными задачами, МИ может изменять сложность в зависимости от ситуации, а игрок может получить бонус к броску или попытаться упростить задачу, используя умения, активы или усилия.

Менее простой атакой может быть особая способность, которая оглушает врага

ментальным взрывом. Тем не менее, разрешается она совершенно аналогично: игрок делает бросок против порога проверки противника. Аналогично, попытка схватить врага и повалить его на землю по-прежнему является броском против порога проверки противника.

Атаки иногда классифицируются как атаки “ближнего боя”, означающие, что вы причиняете боль или воздействуете на что-то в пределах шаговой доступности, или атаки “дальнего боя”, означающие, что вы причиняете боль или воздействуете на что-то на расстоянии.

Атаки ближнего боя могут быть задачами Мощи или Скорости – на выбор игрока. Физические атаки дальнего боя (такие как луки и метательное оружие) почти всегда являются действиями Скорости, но основанные на специальных способностях, таких как эзотерии, вероятно, являются действиями Интеллекта.

Эзотерии или эффекты, требующие прикосновения к цели, требуют атаки в ближнем бою. Если атака не достигает успеха, сила не тратится напрасно, вы можете повторять действие каждый раунд пока не попадёте в цель, не воспользуетесь другой способностью или не предпримете другое действие, требующее использования рук. Повторные попытки в последующих раундах считаются различными действиями, поэтому вам не нужно отслеживать, сколько Усилий вы приложили, когда активировали способность, или как использовали талант. Предположим, что в первом раунде боя вы активируете эзотерию, прилагаете Усилие к упрощению атаки, и промахиваетесь по врагу. Во втором раунде боя вы можете попробовать атаковать снова и приложить Усилие, чтобы упростить атаку.

МИ рекомендуется описывать каждую атаку со вкусом и умением. Один бросок атаки может закончиться попаданием в руку врага. Промах может привести к тому столкновению меча ПИ со стеной. Бойцы делают выпады, блокируют, пригибаются, вращаются, прыгают и совершают всевозможные движения, которые должны сделать бой визуально интересным и захватывающим. В разделе для МИ содержится гораздо больше рекомендаций относительно этого.

Общими элементами, упрощающими или затрудняющими боевую задачу, являются укрытие, дальность и темнота. Правила для этих и других модификаторов описаны в разделе Модификаторы атак и особые ситуации.

Урон

Когда атака поражает персонажа, чаще всего он получает урон.

Атака против ПИ отнимает очки из одного пула характеристик персонажа, обычно из пула Мощи. Всякий раз, когда в описании атаки говорится, что она просто “наносит урон” без явного указания типа, она наносит урон Мощи, таких атак большинство. Повреждение Интеллекта, обычно являющееся результатом ментальной атаки, всегда обозначается как повреждение Интеллекта. Урон Скорости обычно наносится физической атакой, но такие атаки довольно редки.

У НИП нет пулов характеристик. Их заменяет одна единственная характеристика, называемая “здоровье”. Когда НИП получает урон любого типа, его значение вычитается из здоровья. Если не указано обратное, здоровье НИП всегда равно его порогу проверки. У некоторых НИП могут быть особые реакции или защиты от атак, которые наносят урон Скорости или Интеллекту, но если таковые приписки отсутствуют, весь урон вычитается из здоровья.

Объекты не имеют ни пулов характеристик, ни здоровья. У них есть трэк повреждения, точно так же, как у ПИ. Атака объектов может привести к их движению по этому трэку.

Урон – это всегда определенное значение, которое зависит от атаки. Например, удар палашом наносит 4 очка урона. Сила нано Бойня также наносит 4 очка урона. Часто у атакующего есть способы увеличить урон. Например, ПИ может приложить Усилие, чтобы нанести 3 дополнительных очка урона, а натуральная 17 при броске атаки приводит к 1 дополнительному очку урона.

Исцеление НИП или существа восстанавливает здоровье вместо Мощи, Скорости или Интеллекта.

Атака объектов, стр. XXX

Часть 7: Проведение игры, стр. XXX

Модификаторы атак и особые ситуации, стр. XXX

Даже если вы в основном используете оружие ближнего боя, неплохо иметь оружие дальнего боя в качестве резервного, на случай, если вам придётся атаковать что-то, что находится вне шаговой доступности. На крайний случай сгодится шифр или нечто иное метательное.

"Тюремные охранники забрали все мои ножи, но они не знали, что глазные линзы могут испускать убийственные лучи. Менее интимно, чем лезвие, но убийство есть убийство."

~Далк Хищный

Броня

Экипировка и специальные способности защищают персонажа от повреждений, давая ему Броню. Каждый раз, когда персонаж получает урон, вычитайте его размер изи Брони, прежде чем уменьшать пул характеристик или здоровье. Например, если джек с Бронёй 2 поражён мечом, который наносит 4 очка урона, джек получает только 2 очка (4 минус 2 из-за брони). Если броня уменьшает входящий урон до 0 или ниже, персонаж не получает урона от атаки. Например, та же Броня 2 защищает джека от всех физических атак, которые наносят 1 или 2 очка урона.

Наиболее распространённый способ получить броню – надеть физическую броню, такую как кожаный жилет, тяжёлые шкуры животных или металлический нагрудник. Вся физическая броня относится к одной из трех категорий: лёгкая, средняя или тяжёлая. Лёгкая броня дает владельцу 1 очко Брони, средняя – 2 очка, а тяжёлая – 3.

Когда в правилах вы видите слово “Броня” с прописной буквы (кроме названия специальной способности), оно относится к вашей характеристике Броня, т.е. числу, которое вы вычитаете из входящего урона. Когда вы видите строчное слово “броня”, оно относится к любой физической броне, которую персонаж может надеть.

Другие эффекты могут дополнять Броню персонажа. Если персонаж носит кольчугу (2 очка Брони) и обладает способностью, которая покрывает его защитным слоем льда (1 очко Брони), общий размер Брони персонажа равен 3. Если у него также есть шифр, создающий силовое поле (1 очко Брони), у персонажа всего 4 очка Брони.

Некоторые типы повреждений игнорируют физическую броню. Атаки, которые наносят урон Скорости или Интеллекту, игнорируют Броню; существо получает указанное количество урона без какого-либо уменьшения за Броню. Урон от окружения (см. ниже) обычно также игнорирует Броню.

Существо может иметь специальный бонус к броне против атак определённого вида. Например, защитный костюм, изготовленный из прочного, огнестойкого материала, может дать своему владельцу 1 очко брони, но считается как дающий 3

очка брони от огненных атак. Артефакт, надетый в качестве шлема, может добавить 2 очка брони, но только против ментальных атак.

Урон от окружения

Некоторые виды урона не являются прямыми атаками на существо, а косвенно влияют на всё в некой области. Большинство из них связаны с воздействием окружающей среды, таким как ужасный холод, высокие температуры или фоновая радиация. Повреждения такого рода называются уроном от окружения. Физическая броня обычно не защищает от него, хотя хорошо изолированный костюм может защитить от холодной погоды.

Урон от внешних факторов

Атаки – не единственный способ нанести урон персонажу. Падение с большой высоты, ожоги и прогулки в суровую погоду, также наносят урон. Хотя ни один список потенциальных опасностей не может быть исчерпывающим, таблица Урон от внешних факторов включает общие примеры.

Урон от внешних факторов		
Источник	Урон	Примечания
Падение	1 очко за 10 футов (3 м.) падения (урон от окружения)	—
Небольшое пламя	3 очка за раунд (урон от окружения)	Факел
Большое пламя	6 очков за раунд (урон от окружения)	Погружение в пламя, лава
Кислотные брызги	2 очка за раунд (урон от окружения)	—
Кислотная ванна	6 очков за раунд (урон от окружения)	Погружение в кислоту
Холод	1 очко за раунд (урон от окружения)	Ниже точки замерзания
Сильный холод	3 очка за раунд (урон от окружения)	Жидкий азот
Электрошок	1 очко за раунд (урон от окружения)	Часто сопровождается пропуском следующего действия
Электрический стул	6 очков за раунд (урон от окружения)	Часто сопровождается пропуском следующего действия
Падение	3 очка	Падение па персонажа

		предмета или существа
Сильное падение	6 очка	Обрушение крыши; обвал
Столкновение	6 очка	Столкновение с большим и быстрым предметом

Последствия получения урона

Когда здоровье НИП снижается до 0, он либо умирает, либо (если атакующий этого желает) выводится из строя, то есть теряет сознание или избит до подчинения.

Как упоминалось ранее, урон из большинства источников наносится пулу Мощи персонажа. В противном случае урон всегда уменьшает пул характеристики, на которую влияет.

Если урон уменьшает пул характеристики персонажа до 0, любой дополнительный урон этой характеристики (включая избыточный урон от атаки, которая уменьшила пул до 0) применяется к пулу другой характеристики. Урон наносится пулам в этом порядке:

1. Мощь (если пул не равен 0)
2. Скорость (если пул не равен 0)
3. Интеллект

Даже если урон наносится пулу другой характеристики, он всё равно считается уроном исходного типа для целей брони и специальных способностей, влияющих на урон. Например, если глефа с Бронёй 2 осталась с пулом Мощи равным 0 и поражена поражена когтём на 3 очка урона, он всё равно считается уроном Мощи, поэтому Броня глефы уменьшает урон до 1 очка, но он применяется к пулу Скорости. Другими словами, даже несмотря на то, что глефа теряет пул Скорости, атака не игнорирует Броню, как это обычно бывает с атакам Скорости.

В дополнение к получению урона Мощи, Скорости или Интеллекта, ПИ также имеют трэк повреждения. Он имеет четыре состояния (от лучшего к худшему): здоров, потрёпан, ослаблен и мёртв. Когда один из пулов характеристик ПИ достигает 0, персонаж перемещается на один шаг вниз по трэку повреждений Таким образом, если персонаж был здоров, он становится потрёпанным. Если он потрёпан, то становится ослабленными. Если он ослаблен, то умирает.

Некоторые эффекты могут немедленно переместить ПИ на один или несколько ступеней на трэке повреждений. К ним относятся редкие яды, атаки с нарушением работы клеток и тяжёлые травмы (такие как падение с очень большой высоты, попадание под быструю машину и так далее, на усмотрение МИ).

Другие атаки, такие как змеиный яд, эзотерия нано Стазис или контролирующее разум влияние саррака, имеют другие эффекты, кроме повреждения пула характеристик или перемещения ПИ на трэке повреждения. Они могут привести к потере сознания, параличу и так далее.

Трэк повреждений

Здоров – нормальное состояние персонажа: все три пула характеристик находятся на уровне 1 или выше, а ПИ не имеет штрафов за вредные условия. Когда здоровый ПИ получает достаточно повреждений, чтобы уменьшить один из пулов характеристик до 0, он становятся потрёпанным. Обратите внимание, что персонаж,

чьи пулы характеристик намного ниже, чем обычно, всё ещё может быть здоровым.

Потрёпаный персонаж имеет опасную рану ил итравму. Когда потрёпанный персонаж прилагает Усилие, оно стоит 1 дополнительного очка за каждый уровень. Например, применение одного уровня Усилия стоит 4 очка, вместо 3, а двух уровней – 7, вместо 5.

Потрёпанный персонаж игнорирует минорные и мажорные эффекты своих бросков, и не наносит такого большого дополнительного урона в бою с помощью специального броска. В бою натуральная 17 или выше наносит только 1 дополнительное очко урона.

Когда потрепанный ПИ получает достаточно урона , чтобы уменьшить ещё один из пулов характеристики до 0, он становится ослабленным.

Ослабленный персонаж получил тяжёлые травмы. Он не может предпринимать никаких действий, кроме как двигаться (возможно, ползти) не более чем на близкую дистанцию. Если пул Скорости ослабленного персонажа равен 0, он не может двигаться вовсе.

Когда ослабленный ПИ получает достаточно повреждений, чтобы уменьшить до 0 пул последней характеристики – он умирает.

Мертвый персонаж есть мёртв.

Когда НИП (у которых есть только здоровье) получают урон Скорости или Интеллекта, обычно он лечится так же, как и урон Мощи. Однако у МИ или игрока есть возможность определить более подходящий, альтернативный эффект (НИП получает некий штраф, движется медленнее, оглушён и так далее).

Стазис, стр. XXX

Саррак, стр. XXX

Таблица Урон от внешних факторов, стр. XXX

Трэк повреждений позволяет вам узнать, насколько персонаж далёк от смерти:

Если он здоров, то в трех шагах от смерти.

Если он потрёпан, он в двух шагах от смерти.

Если он ослаблен, персонаж всего в одном маленьком шаге от двери смерти

МИ всегда должен помнить, что описание действия и то, как оно влияет на текущую ситуацию, важнее игромеханики

Трата очков опыта, стр. XXX

Восстановление очков в пуле

Потеряв или потратив очки пула, вы восстанавливаете их, отдыхая. Отдыхом вы не можете увеличить пул выше его максимума, восстановив до нормального уровня. Любые дополнительные очки уходят без какого-либо эффекта. Количество очков, которое вы восстанавливаете после отдыха, а также вре отдыха, зависит от того, сколько раз вы отдыхали за этот день.

Когда вы отдохнете, сделайте бросок восстановления. Для этого киньте 1к6 и прибавьте ранг персонажа. Вы восстанавливаете это количество очков и можете разделить их между своими пулами характеристик, как пожелаете. Например, если ваш бросок восстановления равен 4, а вы потеряли 4 очка Мощи и 2 очка Скорости, вы можете восстановить 4 очка Мощи, или 2 очка Мощи и 2 очка Скорости, или любую другую комбинацию, но не более 4 очков в сумме.

Для первого за день отдыха требуется всего несколько секунд, чтобы отдышаться. Если вы отдыхаете так в середине столкновения, необходимо потратить всего одно действие в свой ход.

Для второго за день отдыха вы должны вы должны отдыхать десять минут, чтобы сделать бросок восстановления. Для третьего за день отдыха вы должны потратить целый час, чтобы сделать бросок восстановления. Чтобы отдохнут четвёртый раз за день вы должны отдыхать в течение десяти часов (обычно это происходит, когда вы спите).

После такого долгого отдыха предполагается, что наступит новый день (день Девятого мира длится 28 часов), поэтому в следующий отдых займёт всего несколько секунд. Следующий отдых – десять минут, затем один час и далее по циклу.

Если вы еще не отдыхали в этот день и получили много урона, вы можете отдохнуть несколько секунд (восстановив 1к6 очков + 1 очко за ранг), а затем немедленно отдохнуть в течение десяти минут (восстановив еще 1к6 очков + 1 очко за ранг). Таким образом, за один полный день, когда вы не делали ничего, кроме отдыха, вы можете восстановить 4к6 очков + 4 очка за ранг.

Каждый персонаж выбирает, когда делать броски восстановления. Если группа из пяти ПИ отдыхает в течение десяти минут, потому что два участника хотят сделать броски восстановления, остальным персонажам нет нужды делать броски именно сейчас. Позже в тот же день эти трое могут решить отдохнуть десять минут и сделать броски восстановления.

Бросок восстановления	Потребное время
Первый бросок восстановления	1 действие
Второй бросок восстановления	10 минут
Третий бросок восстановления	1 час
Четвёртый бросок восстановления	10 часов

Восстановление трэка повреждений

Использование очков из броска восстановления для восстановления пула характеристики с 0 до 1 или выше, также автоматически перемещает персонажа на одну ступень вверх по трэку повреждений.

Если пулы всех характеристик ПИ превышают 0, но персонаж получил специальный урон, который переместил его вниз по трэку повреждений, он может использовать бросок восстановления, чтобы подняться на одну ступень по трэку повреждений вместо восстановления очков. Например, джек, ослабленный попаданием нуменеры, разрушающей клеточную связь, может отдохнуть и стать потрёпанным, а не восстанавливать очки пула.

Дьяволова пудра – это смесь измельченных листьев некоторых растений и засохшей крови маленького грызуна, называемого кровелом. Это яд 4-го уровня, который наносит 4 очка урона каждый час, пока жертва не сделает успешный бросок защиты Мощью, проводимый каждый час.

Масло чёрнокорня используется убийцами из Ци, любящими смазывать им снаряды дротикомёта. Это яд 5-го уровня, который парализует жертву на одну минуту

Особый урон

В ходе игры персонажи сталкиваются со всевозможными угрозами, которые могут нанести им вред различными способами, не все из которых легко отобразить очками урона.

Оцепенение и Оглушение: Персонажи могут оцепенеть при сильном ударе по голове, чрезвычайно громком звуке или психической атакое. Когда это происходит, на время действия эффекта оцепенения (обычно один раунд) все задачи персонажа усложняются. Сходные, но более мощные атаки могут оглушить персонажа. Оглушённый персонаж теряет ход (хотя могут нормально защищаться от атак).

Яд и болезнь: Когда персонаж сталкивается с ядом, будь то яд змеи, щепотка дьяволовой пудры, подсыпанная во флягу с элем, или масло чёрнокорня, нанесённое на наконечник дротика, он делает бросок защиты Мощью, чтобы противостоять отраве. Неспособность сопротивляться может привести к очкам урона, перемещению по трэку повреждений или специфическому эффекту, такому как паралич, потеря сознания, недееспособность или что-то ещё более странное. Например, некоторые нуменера-яды воздействуют на мозг, делая невозможным произносить определённые слова, совершать определённые действия, сопротивляться определённым эффектам или восстанавливать очки в пулах характеристик.

Болезни действуют как яды, но действуют каждый день, поэтому жертва должна каждый день проходить проверку защиты Мощью или страдать от последствий. Эффекты болезни так же разнообразны, как и яды: очки урона, перемещение по трэку повреждений, недееспособность и так далее. Многие болезни наносят ущерб, который невозможно восстановить обычными средствами.

Паралич: Персонаж падает на землю и не в состоянии двигаться. Если не указано иное, он всё равно могут совершать действия, не требующие физического перемещения.

Прочие эффекты: Другие специальные эффекты могут сделать оглушить или ослепить персонажа, приковать к постели или отнять способность дышать. Более странные эффекты могут обнулить для него гравитацию (или усилить её в сто раз), телепортировать его в другое место, вывести из фазы, изменить его физическую форму, внедрить ложные воспоминания или чувства, изменить способ обработки информации мозгом или воспламенить нервы, обрекая персонажа на постоянную, мучительную боль. Каждый специальный эффект должен рассчитываться применительно к ситуации. МИ решает, как влияет он на персонажа и как можно от него избавиться (если это возможно).

НИП и особый урон

У МИ всегда есть последнее слово по поводу того, какой особый урон влияет на НИП. Человеческие НИП обычно реагируют как персонажи, но в Девятом Мире слишком много типов нечеловеческих существ, чтобы их классифицировать. Например, крошечный кусочек яда вряд ли повредит гигантскому скальному червю, и вовсе не подействует не повлияет на автоматона или ультратерриториала.

Если НИП подвержен атаке, которая может передвинуть персонажа на трэке повреждения, обычно НИП теряет сознание или умирает. В качестве альтернативы, МИ может применить состояние к НИП с тем же эффектом, что и для ПИ.

В определённых ситуациях, таких как ПИ на крыше здания, стреляющдий по цели на открытое местнсти, МИ должен позволять атакам дальнего боя доставать дальше, чем на 100 футов (30 метров). Часто гораздо дальше. В идеальных условиях

хороший лучник может поразить (большую) цель стрелой с расстояния 500 футов (150 метров).

Хотя существуют эффекты и атаки с очень большой дальностью, персонажи на таком расстоянии, как правило, не считаются “участвующими в бою”.

В Numenera точное расстояние не важно. Абстрактная градация “в шаговой доступности”, “близко”, “далеко” и “очень далеко” существуют для того, чтобы МИ мог быстро принять решение и продолжать двигаться по сюжету. В принципе, идея такова: ваша цель прямо здесь, ваша цель близко, ваша цель довольно далеко или ваша цель очень далеко.

Обмен урона на эффект, стр. XXX

Модификаторы атак и особые ситуации

На бой может повлиять множество модификаторов. Хотя МИ волен свободно оценивать любые модификаторы, которые, по его мнению, подходят для данной ситуации (что и и является его ролью в игре), следующие предложения и рекомендации могут облегчить ему решение Часто модификатор применяется в качестве ступени сложности. Таким образом, если ситуация препятствует атакам, а ПИ атакует НИП, сложность броска атаки увеличивается на один шаг, а если НИП атакует ПИ, сложность броска защиты уменьшается на один шаг. Это происходит потому, что все броски, безотносительно того, атакуют они или защищаются делаю тигроки — НИП никогда не делают бросков.

Когда вы сомневаетесь или вам кажется, что в какой-то ситуации атаковать должно быть сложнее, усложняете броски атаки. Если кажется, что атаки должны получить преимущество или быть в проще, усложняйте броски защиты.

Укрытие

Если персонаж находится за укрытием, т.е. значительная часть его тела находится за чем-то прочным, атаки по персонажу усложняются. Если персонаж полностью находится за укрытием (т.е. всё его тело находится за чем-то прочным), его нельзя атаковать, если только атака не может пройти через укрытие. Например, если персонаж прячется за тонким деревянным экраном, а его противник стреляет из мощного арбалета, который может пробить такой слой дерева насквозь, атаку можно совершить. Однако, поскольку враг не может чётко видеть персонажа, экран всё равно считается укрытием (усложняющим атаку).

Позиция

Иногда то, где находится персонаж, даёт ему преимущество или недостаток.

Лежащая цель: В ближнем бою лежащую цель легче поразить (упрощение атаки). В дальнем бою лежащую цель поразить труднее (усложнение атаки).

Возвышенность: В дальнем или ближнем бою атаки по противнику на возвышенности усложняются.

Ошеломление

Когда цель не знает об атаке, у атакующего есть преимущество. Атака, невидимки, снайпера со скрытой позиции или первый залп успешной засады упрощаются на два шага. Однако для того, чтобы атакующий получил это

преимущество, защитник на самом деле не должен знать, что грядет атака. Если защитник не уверен в местонахождении нападающего, но всё ещё находится начеку, атаки упрощаются только на один шаг.

Дальность

В ближнем бою вы можете атаковать врага, который находится рядом с вами (рядом с вами) или в пределах досягаемости (шаговая доступность). Если вы вступаете в рукопашную схватку с одним или несколькими противниками, обычно вы можете атаковать большинство или всех врагов, то есть они находятся рядом с вами, в пределах досягаемости или в пределах досягаемости, если вы слегка двигаетесь или у вас длинное оружие, которым можно атаковать на некотором расстоянии.

Большинство дальнобойных атак имеют только две дальности: ближнюю и большую (некоторые имеют очень большую дальность). Ближняя дистанция обычно составляет менее 50 футов (15 м) или около того. Большая – от 50 футов (15 м) до примерно 100 футов (30 м). Очень большая – от 100 футов (30 м) до 500 футов (150 м). Большая точность в Numenera не нужна. Если что-то достаёт дальше, обычно указывается точная дальность, например, нека нуменера может выстреливать лучом на 1000 футов (300 м) или телепортировать вас на 1 милю (1,5 км).

Таким образом, в игре есть четыре измерения расстояния: шаговая доступность, ближняя, дальняя и очень дальняя. Это относится и к движению. Несколько особых случаев, стрельба в упор и экстремальная дальность, изменяют шансы атаки на успешное попадание.

Стрельба в упор: Если персонаж использует оружие дальнего боя против цели, находящейся в шаговой доступности, атака упрощается.

Экстремальная дальность: Цели, находящиеся вне дальности оружия, находятся на экстремальной дальности. Атаки таких целей осложняются.

Освещение

То, что могут видеть персонажи (и насколько хорошо они могут это видеть), играет огромную роль в бою.

Тусклый свет: Уровень освещённости примерно равный свету яркой полной луны, факела, светошару или настольной лампы. Тусклый свет позволяет видеть на близкой дистанции. Цели в тусклом свете труднее поражать. Атаки на такие цели усложнены. Атакующие, обученные действовать при сумеречном освещении, игнорируют этот модификатор.

Очень тусклый свет: Уровень освещённости примерно равный звездной ночи без видимой луны, свету свечи или панели управления. Очень тусклый свет позволяет четко видеть только в шаговой доступности и воспринимать расплывчатые очертания на близком расстоянии. Цели в очень тусклом свете труднее поражать. Атаки на цели, находящиеся в шаговой доступности усложняются, а атаки на цели, находящиеся на близком расстоянии, усложняются на две ступени. Атакующие, обученные действовать при сумеречном освещении, ослабляют этот модификатор на одну степень. Атакующие, специализированные на действии при сумеречном освещении, ослабляют этот модификатор на две степени.

Темнота: Область вообще без освещения, например, безлунная ночь с облачным покровом или комната без света. Цели в полной темноте почти невозможно поразить. Если атакующий может использовать другие органы чувств (например, слух), чтобы получить представление о том, где может находиться противник, атаки на такие цели усложнена на четыре шага. В противном случае атаки в полной темноте завершаются

неудачей без необходимости броска, если только игрок не потратит 1 ОО на “удачный выстрел” или МИ не использует вторжение. Атакующие, обученные действовать при сумеречном освещении, ослабляют этот модификатор на одну степень. Атакующие, специализированные на действии при сумеречном освещении, ослабляют этот модификатор на две степени.

Движение, стр. XXX

Вторжение МИ, стр. XXX

МИ может позволить персонажу с дальнобойным оружием атаковать за пределами экстремальной дальности, но атака будет осложнена на два шага за каждую категорию дальности, превышающей нормальную. Атаки с жесткими ограничениями, такими как радиус взрыва, не могут быть изменены.

Слабость, стр. XXX

Когда в действии не участвуют ПИ

В конечном счете, МИ является арбитром конфликтов, которые не затрагивают ПИ. Он должен разрешить их наиболее интересным, логичным и зависящим от истории образом. Если вы сомневаетесь, сопоставьте уровень НИП (персонажей или существ) или способности, чтобы определить результаты. Таким образом, в схватке с кровавым бармом (уровень 3) НИП 4-го уровня победит, но против джираскара (уровень 7), НИП не вытянет. Поскольку итцин является существом 4-го уровня, он переживёт воздействие яда или нуменеры 3-го уровня или ниже, но не 5-го уровня и выше.

Суть в следующем: в Numenera не имеет значения, является ли что-то существом, ядом или инвертирующим гравитацию лучом. Если оно имеет более высокий уровень, оно выигрывает; если более низкий, то проигрывает. Схватка двух сущностей равного уровня может перейти в клинч, исход которого непредсказуем.

Видимость

Ухудшающие видимость факторы влияют на бой подобно освещению.

Туман: Цель в тумане похожа на цель в тусклом свете. Дальнобойные атаки по таким целям усложнены. Особенно густой туман делает дальние атаки практически невозможными (оцифровывается как темнота), а атаки ближнего боя усложняются.

Скрытая цель: Цель в густой листве, за ширмой или ползущую среди обломков в руинах труднее поразить. Дальнобойные атаки по таким целям усложнены.

Невидимая цель: Если атакующий может использовать другие органы чувств (например, слух), чтобы получить представление о том, где может находиться противник, атаки таких целей усложнены на четыре шага. В противном случае атаки против невидимого существа завершаются неудачей без необходимости броска, если только игрок не потратит 1 ОО на “удачный выстрел” или МИ не использует вторжение.

Вода

Находясь на мелководье, может быть трудно двигаться, но это не влияет на бой. Пребывание в глубокой воде может усложнить жизнь, а действия полностью под водой может показаться таким же иным, как и пребывание в другом мире.

Глубокая вода: Нахождение в воде (или её эквиваленте) по грудь усложняет ваши

атаки. Водные существа игнорируют этот модификатор.

Подводный ближний бой: Для неводных существ пребывание полностью под водой серьёзно усложняет атаку. Атаки колющим оружием усложнены, а рубящим или колющим оружием усложнены на два шага. Водные существа игнорируют эти модификаторы.

Подводный дальний бой: Как и в ближнем бою, неводным существам тяжело сражаться под водой. Некоторые под водой дальние атаки попросту невозможны — вы не можете бросать предметы, стрелять из лука или арбалета или использовать духовое ружье. Атаки оружием, которое под водой функционирует, просто усложняются. Дальность действия под водой сокращается на одну категорию; оружие большой дальности работает только на ближнюю, а оружие ближней дальности можете поразить только находящуюся в шаговой доступности цель.

Движущиеся цели

По движущимся целям труднее попасть, впрочем, движущимся атакующим тоже приходится нелегко.

Цель движется: Атаки, пытающисея поразить врага, который движется очень быстро, усложняются. (Враг, движущийся очень быстро, - это тот, кто ничего не делает, кроме бега, перемещается на движущемся существе, транспортном средстве, само движущееся транспортное средство и так далее.)

Атакующий движется: Атакующий, пытающийся атаковать, двигаясь самостоятельно (ходьба, бег, плавание и т.д.), не получает никаких штрафов. Однако, атаки с движущегося скакуна или транспортного средства усложнены; атакующий, обученный верховой езде или вождению, игнорирует этот штраф.

Атакующего толкают: Когда совершающего атаку толкают, например, когда он стоит на перевернутом корабле или вибрирующей платформе, атаковать трудно. Такие атаки усложнены. Персонажи, обученные балансировке или плаванию, игнорируют этот штраф.

Гравитация

В Девятом Мире нуменеры могут вызывать колебания гравитации. Кроме того, персонажи, несущие большое количество металла (носящие металлическую броню, использующие металлическое оружие и т.д.), могут подвергаться воздействию непостоянного магнетизма точно так же, как воздействию гравитации.

Низкая гравитация: Оружие, зависящее от веса, такое как всё тяжёлое оружие, наносит на 2 очка урона меньше (минимум 1 очко урона). Оружие с ближней дальностью может действовать на большой дальности, а оружие большой дальности способно поразить цель на очень большой дистанции. Персонажи, обученные маневрированию в условиях низкой гравитации, игнорируют этот штраф.

Высокая гравитация: Когда сила тяжести очень велика, трудно проводить эффективные атаки. Атаки (как и все физические действия), выполняемые в условиях высокой гравитации, усложнены. Дальность в условиях высокой гравитации уменьшается на одну категорию (дальнобойное оружие получает ближнюю дальность, а оружие малой дальности опасно только в шаговой доступности). Персонажи, обученные маневрированию в условиях высокой гравитации, игнорируют изменение сложности, но не уменьшение дальности.

Невесомость: Трудно маневрировать в условиях отсутствия гравитации. Все физические действия (включая атаки), выполняемые в условиях невесомости, усложнены. Оружие малой дальности может достигать большой, оружие большой

дальности может достигать очень большой дальности, а оружие очень большой дальности может быть опасно для цели на расстоянии примерно 1000 футов (300 м) вместо 500 футов (150 м). Персонажи, обученные маневрированию в невесомости, игнорируют изменение сложности.

"Я знал слепую глефу, у которой был артефакт, позволяющий ей ощущать всё вокруг с помощью запаха и вкуса. Она могла сражаться так же хорошо, как и любой зрячий воин, но меня отвлекало то, что она всё время высовывала язык."

~Яим Три Шина

Вспышка, страница 40

Особая ситуация: бой между НИП

Когда НИП атакует другого НИП, МИ должен назначить игрока для броска за одного из НИП. Часто выбор очевиден. Например, персонаж, у которого есть обученное атакующее животное, должен совершать бросок, когда его питомец атакует. Если НИП, который сопровождал партию, бросается в драку, любимый ПИ союзника совершает бросок за него.

НИП не могут прилагать Усилие.

Особая ситуация: бой между ПИ

Когда ПИ атакует другого ПИ, атакующий персонаж совершает бросок атаки, а его противник – бросок защиты, добавляя любые уместные модификаторы. Если атакующий ПИ обладает умением, способностью, активом или другим эффектом, который облегчил бы атаку, будь она проведена против НИП, персонаж добавляет 3 к броску за каждую степень упрощения (+3 за один шаг, +6 за два и так далее). Если конечный результат атакующего выше, атака успешна. Если результат защищающегося выше, атака промахивается. Повреждение принимается по обычным правилам. Специальные эффекты разрешает МИ.

Особая ситуация: площадные атаки

Иногда атака или эффект воздействуют на область, а не на единичную цель. Например, эзотерия нано Вспышка или оползень потенциально могут нанести вред или повлиять на всех в области.

При площадной атаке все ПИ в этой зоне совершают соответствующие броски защиты, чтобы определить её влияние на конкретного персонажа.

Если в подверженной воздействию области есть какие-либо НИП, атакующий совершает один бросок атаки против всех НИП (всего один бросок, а не один бросок против каждого НИП) и сравнивает его с порогом проверки каждого НИП. Если бросок равен или больше порога определённого НИП, атака его поражает.

Некоторые площадные атаки всегда наносят, по крайней мере, минимальный урон, даже если атаки промахиваются или ПИ успешно выполняет бросок защиты. Например, рассмотрим нано, который использует Вспышку для атаки шести культистов (уровень 2; порог проверки 6) и их лидера (уровень 4; порог проверки 12). Нано прилагает Усилие, чтобы увеличить урон, и выкидывает 11 на броске Вспышки. Атака поражает шестерых культистов, но не их лидера, поэтому Вспышка наносит 4 очка урона каждому культисту. Однако в описании этой эзотерии говорится, что применение Усилия для увеличения урона дополнительно приводит к тому, что цели

получают 1 очко урона, если нано проваливает бросок атаки, поэтому лидер получает 1 очко урона. С точки истории, культисты застигнуты врасплох взрывом энергии, но лидер пригибается и избегает взрыва. Однако взрыв настолько силён, что, несмотря на проверность лидера культа, её задевает.

Особая ситуация: атака объектов

Нападение на объект редко сводится к тому, чтобы попаданию. Само собой, мы можете попасть в сарай, а вот разрушить его – это совсем другое дело? Атака объекта оружием ближнего боя – это действие Мощи. Объекты имеют уровни и, следовательно, пороги проверок. Объекты имеют трэк повреждений, которая работает так же, как и для ПИ.

Цел – состояние объекта по умолчанию.

Незначительное повреждение – слегка повреждённое состояние. Объект с снижает свой уровень на 1.

Серьёзный ущерб - критические повреждения. Объект сломан и больше не функционирует.

Сломанный объект сломан. Объект больше не функционирует и не подлежит ремонту.

Если действие Мощи, направленное на повреждение объекта, успешно, объект перемещается на один шаг вниз по трэку повреждений объекта. Если бросок Мощи превысил сложность на 2 уровня, объект перемещается на два шага вниз по трэку повреждения объекта. Если бросок Мощи превысил сложность на 4 уровня, объект перемещается на три шага вниз по трэку повреждения объекта. Объекты с незначительными или серьезными повреждениями можно отремонтировать, переместив их на одну или несколько ступеней вверх по трэку повреждений объектов.

Ломкие или хрупкие предметы, такие как бумага или стекло, снижают эффективный уровень самого предмета для определения того, повреждён ли он. Твёрдые предметы, например, сделанные из дерева или камня, добавляют 1 к эффективному уровню. Очень твёрдые предметы, например, изготовленные из металла, добавляют 2. (МИ может решить, что некоторые экзотические материалы добавляют 3.)

Особые требования к повреждению объекта: Инструмент или оружие, используемое для атаки на объект, должно быть не менее твёрдым, чем сам объект. Кроме того, если размер урона, который может нанести атака, не изменённая специальным броском кубика, не равна или не превышает эффективный уровень объекта, атака не может повредить объект независимо от броска.

Эзотерия, стр. XXX
Фокус, стр. XXX
Шифры, стр. XXX
Артефакты,стр. XXX
Трэк повреждений для ПИ, стр. XXX
Создание и ремонт предметов, стр. XXX

Действие: активация специальной способности

К специальным способностям относятся эзотерии, способности, предоставляемые фокусом персонажа, а также эффекты шифров или артефактов. Если специальная способность каким-либо нежелательным образом влияет на другого персонажа, её

воздействие учитывается как атака, даже если способность обычно не считается атакой. Например, если персонаж обладает исцеляющим прикосновением, но его друг по какой-то причине не хочет исцеляться, попытка насильного исцеления рассматривается как атака.

Однако большая часть специальных способностей и эзотерий не влияет на другого персонажа нежелательным образом. Например, нано может использовать Парение, чтобы парить в воздухе. Персонаж с устройством для реорганизации материи может превратить каменную стену в стекло. Персонаж, который Существует частично вне фазы, может пройти сквозь стену. Ни одно из этих действий не требует броска атаки (хотя при превращении каменной стены в стекло персонаж всё равно должен сделать бросок, чтобы успешно воздействовать на стену).

Если персонаж тратит очки, чтобы приложить Усилия при попытке, он может всё равно захотеть сделать бросок, чтобы посмотреть, выкинет ли он мажорный эффект, который снизит стоимость действия.

Действие: Движение

В рамках другого действия персонаж может изменить свое местоположение — отступить на несколько футов во время совершения эзотерии, сманеврировать в бою, чтобы сразиться с другим противником, помочь другу, толкнуть дверь, которую они только что открыли, и так далее. Такие действия ограничиваютися шаговой доступностью, а персонаж может переместиться на это расстояние в рамках другого действия.

В боевой ситуации, если персонаж находится в крупном сражении, он обычно считается рядом с большинством других бойцов, если только МИ не считает, что они находятся дальше, например, если ближний бой особенно масштабен или ситуация диктует это.

Если они не находятся в ближнем бою, но всё ещё поблизости, они считаются находящимися на ближней дистанции — обычно менее 50 футов (15 м).

Если они находятся дальше, но всё ещё участвуют в бою, они считаются находящимися на большой дистанции, обычно от 50 до 100 футов (от 15 до 30 м).

За действие раунда персонаж может перемещаться на ближнюю дистанцию — примерно до 50 футов (15 м). Некоторые местности или ситуации изменят то, как далеко персонаж может продвинуться, но, как правило, перемещение на ближнюю дистанцию считается действием с сложности 0.

Персонаж может попытаться за один раунд продвинуться дальше, до 100 футов (30 м) или около того. Это задача Скорости сложности 4.

Успешный бросок означает, что персонаж благополучно преодолел расстояние. Неудача означает, что в какой-то момент во время движения персонаж останавливается или спотыкается (конкретика остаётся на усмотрение МИ).

Длительное движение

Если говорить о движении с точки зрения путешествий, а не боевых действий, то типичные персонажи могут проезжать по дороге около 20 миль (32 км) в день, в среднем около 3 миль (5 км) в час, включая несколько остановок. Путешествуя по бездорожью, они могут перемещаться примерно на 12 миль (19 км) в день, в среднем на 2 мили (3 км) в час, опять же с некоторыми остановками. Верховые персонажи, например оседлавшие анина или снежного лупера, удваивают это расстояние. Другие виды передвижения (летательные аппараты, парусные суда и так далее) имеют свои собственные скорости движения.

Модификаторы движения

Различные среды по-разному влияют на движение.

Пересечённая местность: Поверхность покрыта шаткими камнями или другим материалом, не дающим надёжной опоры, неустойчивой субстанцией, лестницами или узкими местами, такими как тесный коридор или узкий выступ. Пересечённая местность усложняет броски движения. Пересечённая местность сокращает скорость длительного передвижения вдвое.

Труднопроходимая местность: Регион наполнен сложными препятствиями: вода высотой до пояса, очень крутой склон, особенно узкий выступ, скользкий лёд, толстым слоем снега, пространство настолько маленькое, что по нему приходится ползти, и так далее. Труднопроходимая местность усложняет броски движения и оболванивает движение в бою. В результате ближнее движение составляет около 25 футов (7,5 м), а длинное – около 50 футов (15 м). Труднопроходимая местность сокращает долгосрочное передвижение до трети от нормального.

Вода: Глубокая вода, в которую персонаж в основном или полностью погружен, усложняет броски движения, а также вчетверо уменьшает долгосрочное и боевое движение. В результате ближнее движение составляет около 12 футов (4 м), а длинное – около 25 футов (7,5 м). Персонажи, обученные плаванию, ополовинивают своё перемещение только на большой глубине.

Низкая гравитация: Движение в условиях низкой гравитации легче, но не намного быстрее. Все броски движения упрощаются.

Высокая гравитация: В условиях высокой гравитации относитесь ко всем движущимся персонажам так, как если бы они находились на труднопроходимой местности. Персонажи, обученные маневрированию при высокой гравитации, компенсируют этот штраф. Высокая гравитация уменьшает длительное движение до трети нормального.

Невесомость: В среде без гравитации персонажи не могут нормально двигаться. Вместо этого они должны отталкиваться от поверхности и преуспеть в броске Мощи, чтобы двигаться (сложность равна одной четверти пройденного расстояния в футах). Без поверхности, от которой можно оттолкнуться, персонаж не может двигаться. Если движение персонажа не приведёт его к стабильному объекту, за который они могут схватиться или приземлиться, они продолжают дрейфовать в этом направлении каждый раунд, преодолевая половину расстояния первоначального толчка.

”Есть все основания полагать, что нынешние люди не являются продуктом чисто естественной эволюции".

~Визикстру, варьеллен-философ

Анин, стр. XXX
Снежный лупер, стр. XXX
Кастомизация типов персонажа, стр. XXX
Кастомизация дескрипторов, стр. XXX

Совместные действия

Существует множество способов совместной работы нескольких персонажей. Ни один из этих вариантов не может быть использован одновременно одними и теми же персонажами.

Помощь: Если вы используете свое действие, чтобы помочь кому-то с задачей, вы облегчаете его задачу. Если вы неспособны к этой задаче, ваша помощь не имеет

никакого эффекта. Если вы используете свое действие, чтобы помочь кому-то с задачей, в которой вы обучены или специализированы, задача упрощается на два шага. Помощь считается активом, так что получающий помощь обычно не может получить более двух активов за одну задачу.

Например, если глефа Ветериан пытается подняться по крутому склону, а джек Джетуа (обученый скалолазанию) тратит свой ход на помощь товарищу, задача Ветериана облегчается на два шага.

Иногда вы можете помочь, выполнив вспомогательную задачу. Если ваше действие успешно, вы упростите задачу товарищу. Например, если глефа Ветериан попытается убедить дворянина спонсировать миссию, джек Джетуа может попытаться дополнить слова товарища ложью о дворянине (действие обмана), демонстрацией знаний о регионе, где будет проходить миссия (действие знаний), или прямой угрозой дворянину (действие запугивания). Если бросок Джетуа увенчается успехом, задача Ветериана убеждения будет упрощена.

Отвлечение: Когда персонаж использует свой ход, чтобы отвлечь врага, атаки этого врага усложняются на один раунд. Несколько персонажей, отвлекающих врага, оказывают не больший эффект, чем один персонаж — враг либо отвлекается, либо нет. Отвлечением внимания может быть бросанием вызова, предупредительным выстрелом или сходным действием, которое не наносит вреда противнику.

Перехват атаки: Когда НИП атакует персонажа, другой ПИ может появиться на видном месте, выкрикивать насмешки, бросаясь наперерез или иным способом заставляя врага атаковать себя.

В большинстве случаев это действие не требует броска — противник атакует самого заметного ПИ. Иногда, например, в схватке с умными или решительными противниками, персонаж должен преуспеть в действии Интеллекта. Если это действие успешно, враг атакует перехватывающего персонажа, защита которого усложнена на два шага. Два персонажа, пытающиеся перехватить атаку одновременно, нейтрализуют друг друга.

Перехват урона: Персонаж может использовать своё действие, чтобы броситься перед успешной атакой врага, спасая ближайшего товарища. Атака автоматически завершается успехом и наносит 1 дополнительное очко урона. Персонаж не может добровольно принимать более одной атаки в каждом раунде таким образом

Неспособность, стр. XXX

"Атака врага не имеет значения, я выдержу её. Моя работа – отвлечь его, чтобы он не увидел, как отравленный клинок Далка вонзается ему в спину."

~Клендий Проповедник

В некоторых боях вам может быть выгодно помочь другому ПИ, который в данной ситуации более эффективен, чем вы, либо помогая ему атаковать, либо отвлекая его противника. То, что вы не совершаете бросок атаки, не означает, что вы не делаете своё дело.

Кастомизация фокусов, стр. XXX

Слабость, стр. XXX

Особая ситуация: Погоня

Когда ПИ преследует НИП или наоборот, игрок должен попытаться выполнить действие Скорости, сложность которого зависит от уровня НИП. Если ПИ преуспевает, они ловят НИП (если догоняет) или сбегают (если убегают). С точки зрения сюжета,

эта механика одного броска может быть результатом погони на несколько раундов.

В качестве альтернативы, если МИ хочет провести долгую погоню, персонаж может сделать много бросков (возможно, по одному на уровень НИП), чтобы успешно завершить погоню. За каждую неудачу ПИ должен добиться ещё одного успеха, а если у него будет больше провалов, чем успехов, ПИ не сможет поймать НИП (если догоняет) или будет пойман (если убегает). Как и в случае с боем, МИ рекомендуется описывать результаты броском максимально красочно. При успехе ПИ удачно сворачивает в переулок и увеличивает отрыв. При провале перед ногами персонажа может упасть корзина с фруктами, задерживая его.

Действие: Ожидание

Вы можете подождать, чтобы отреагировать на действие другого персонажа. Вы решаете, какое действие вызовет ваше действие, и если оно произойдёт, вы сможете совершить своё действие первым (разве что если что такое не будет противоречить логике, например, атака врага до того, как он появится в зоне видимости). Например, если нелюдь угрожает вам копьём, в своё ход вы можете решить задекларировать ожидание, заявив: “Если он ударит меня копьем, я разрублю его мечом”. В свой ход нелюдь пытается пронзить вас, поэтому вы атакуете мечом до того, как это произойдёт.

Ожидание также является хорошим способом борьбы со стрелками, которые поднимаются из-за укрытия, совершают атаку и ныряют обратно. Вы можете задекларировать: “Я жду, когда он выскочит из-за укрытия, а затем стреляю”.

Действие: Защита

Защита – это специальное действие, которое могут выполнять только ПИ, и только в ответ на нападение. Другими словами, НИП использует свои действия для атаки, что заставляет ПИ выполнять бросок защиты. Такое действие обсчитывается так же, как и любое другое, с учётом обстоятельств, умений, активов и Усилий, которые потенциально могут повлиять на игру. Защита - это особый вид действий, поскольку она происходит не в ход ПИ. Это никоим образом не действие, которое игрок решает совершить; это всегда реакция на атаку. ПИ может выполнить действие защиты при атаке (в ход атакующего НИП) и всё равно предпринять другое действие в свой ход.

Тип броска защиты зависит от типа атаки. Если враг атакует персонажа топором, ПИ может использовать Скорость, чтобы увернуться или заблокировать удар тем, что держит в руках. Если ПИ поражён отравленным дротиком, он может использовать действие Мощи, чтобы противостоять его эффектам. Если пси-червь попытается контролировать его разум, ПИ может использовать Интеллект.

Иногда атака провоцирует два действия защиты. Например, ядовитая рептилия пытается укусить ПИ. Он пытается увернуться от укуса с помощью действия Скорости. В случае провала он получит урон от укуса, после чего предстоит действие Мощи, чтобы противостоять действию яда.

Если персонаж не знает о предстоящей атаке, обычно он всё ещё может выполнить бросок защиты, но он не может добавлять модификаторы (включая бонус щита) или использовать умение или Усилие, чтобы упростить бросок. Если того требуют обстоятельства, например, если нападающий находится прямо рядом с персонажем, МИ может решить, что внезапная атака успешна без броска.

Персонаж всегда может отказаться от защитного действия, и в этом случае атака успешна автоматически.

Некоторые способности (такие как эзотерия Контрмеры) позволяют вам делать

что-то особенное в качестве защитного действия

Игрокам рекомендуется реализовывать собственные идеи о том, что делают их персонажи, а не просматривать список возможных действий. Вот почему существует действие “Сделай что-нибудь ещё". ПИ – не фигуры на доске, а главные герои истории. И, как настоящие люди, они могут попробовать всё, что им придёт в голову. (будет ли идея успешной – совсем другое дело.) Система сложности задач предоставляет МИ инструменты, необходимые для разрешения всего, что придумывают игроки.

Ожидание также является полезным инструментом для совместных действий (стр. XXX).

Контрмеры, стр. XXX

В Numenera игроки не вознаграждаются за убийство врагов, поэтому применить хитрый способ, чтобы избежать боя и всё равно добиться успеха, – это хороший отыгрыш. Точно так же поощряется победа над врагом, не поднимая на него оружия. Творчество – это не обман!

Улучшения за ОО, стр. XXX

Действие: Сделай что-нибудь ещё

Вы можете попробовать сделать всё, что вам придёт в голову, хотя это не значит, что вам всё удастся. МИ задает сложность, это его основная роль в игре. Тем не менее, руководствуясь рамками логики, игроки и МИ могут найти всевозможные действия и варианты, которые не подпадают под действие правил. Это хорошо.

При выполнении действий игроки не должны чувствовать себя стеснёнными игровой механикой. Для совершения действия не обязательно умение. Тот, кто никогда не вскрывал замок, всё ещё может попробовать. МИ может усложнить задачу, но персонаж всё равно может попытаться её выполнить.

Таким образом, игроки и МИ могут вернуться к началу этой главы и взглянуть на краеугольное правило: Игрок хочет совершить действие. МИ решает насколько сложной будет эта задача по шкале от 1 до 10 и какую характеристику нужно использовать. Игрок определяет, есть ли у него что-нибудь, что могло бы изменить сложность, и решает, хочет ли приложить Усилие. Как только окончательное решение принято, игрок совершает бросок, чтобы посмотреть, преуспеет ли его персонаж. Всё остальное – частности.

В качестве дополнительного руководства далее описаны некоторые наиболее распространённые действия, которые может предпринять ПИ.

Лазание

МИ устанавливает сложность, основанную на поверхности, по которой персонаж хочет взобраться. Восхождение похоже на движение по труднопроходимой местности: броски движения усложнены, а само движение ополовинено. Необычные обстоятельства, такие как восхождение во время боя, влекут за собой дополнительные штрафы.

Сложность	Поверхность
2	Множеством опор для рук

3	Каменная стена или аналогичная поверхность (несколько опор для рук)
4	Осыпающаяся или скользкая поверхность
5	Гладкая каменная стена или аналогичная поверхность
6	Металлическая стена или аналогичная поверхность
8	Гладкая горизонтальная поверхность (ПИ находится вверх ногами)
10	Стеклянная стена или аналогичная поверхность

Более подробно вопрос создания и ремонта рассмотрен в Numenera Destiny, стр. XXX

Труднопроходимая местность, стр. XXX

“Перед дверями мой лаборатории играли трое детей, но затем я провел первое испытание обратного мультиверсального регулятора. Должен признаться, время от времени я скучаю по этим детям”.

~Сэр Артур

Варианты видов, стр. XXX

Визитёр, стр. XXX

Создание, строительство и ремонт

В Девятом Мире вопрос создания предметов довольно сложен, потому что те же правила, которые регулируют создание копья, также охватывают ремонт телепорта. Обычно уровень предмета определяет сложность его создания или ремонта, а также требуемое время. Чтобы определить сложность создания или ремонта нуменер (шифры, артефакты и бзики) добавьте 5 к уровню.

Иногда, если предмет обладает художественной ценностью, МИ может повысить сложность и время. Например, грубый деревянный табурет можно сколотить за час. Красивое законченное изделие может занять неделю или больше времени и потребует от мастера большого труда и умения.

МИ может запретить некоторые попытки создания, строительства или ремонта, требующие, чтобы персонаж обладал определённым уровнем умения, надлежащими инструментами и материалами и так далее.

Для создания объекта 0-го уровня не требуется никаких умений, так что его легко найти в большинстве мест. Камни для пращи и дрова относятся к предметам 0 уровня – их производство является обычным делом. Сделать факел из палки и пропитанной маслом ткани просто, так что это объект 1-го уровня. Изготовление стрелы или копья дело довольно стандартное, но не простое, так что это объект 2-го уровня.

Вообще говоря, для создания устройства требуются материалы, равные его уровню и всем уровням ниже него. Таким образом, для устройства уровня 5 требуется материал уровня 5, материал уровня 4, материал уровня 3, материал уровня 2 и материал уровня 1 (и, технически, материал уровня 0).

При желании МИ и игроки могут опустить многие детали. Сбор всех материалов для создания обыденного предмета, возможно, не стоит времени игровой сессии, но, в некоторых ситуациях очень уместен. Например, изготавливать деревянное копье в лесу

не очень интересно, но что, если персонажам необходимо делать копье в безлесной пустыне? Найти обломки чего-то деревянного или заставить ПИ изготовить копье из костей крупного зверя может быть интересной ситуацией.

Время, необходимое для создания предмета, зависит от МИ , но рекомендации в таблице создания являются хорошей отправной точкой. Как правило, ремонт занимает от половины, до полного времени создания, в зависимости от элемента, аспекта, который нуждается в ремонте, и обстоятельств. Например, если создание элемента занимает один час, его ремонт занимает от тридцати минут, до одного часа.

Иногда МИ разрешает срочную работу, если того требуют обстоятельства. Это отличается от использования умения из-за сокращения требуемого времени. Но при этом страдает качество изделия. Допустим, персонажу нужно создать инструмент, который будет прорезать твёрдую сталь тепловым лучом (предмет 7-го уровня) за один день. МИ может разрешить это, но устройство может быть чрезвычайно нестабильным, потенциально раня пользователя, или же быть одноразовым. Устройство по-прежнему считается предметом 7-го уровня во всех остальных отношениях.

Создание предметов		
Сложность	Предмет	Примерное время
0	Что-нибудь чрезвычайно простое, например, привязать веревку или найти камень подходящего размера	Максимум несколько минут
1	Факел	5 минут
2	Копье, простое укрытие или предмет мебели	1 час
3	Лук, дверь	1 день
4	Меч, кольчужный жилет	от 1 до 2 дней
5	Распространённая нуменера (светошар, формирующийся ключ)	1 неделя
6	Простая нуменера	1 месяц
7	Нуменера	1 год
8	Нуменера	Многие годы
9	Нуменера	Многие годы
10	Нуменера	Многие годы

Охрана

В боевой ситуации персонаж потратить своё действие на защиту. Он не совершает атак, но все его оборонительные задачи упрощены. Кроме того, если НИП

попытается пройти мимо него или предпринять действие, от которого он защищается, ПИ могут попробовать совершить усложнённое действие Скорости, основанное на уровне НИП. Успех означает, что НИП не может выполнить действие; действие НИП в этот ход пропадает. Это полезно для блокирования дверного проема, охраны друга и так далее.

Если НИП стоит на страже, используйте ту же механику, но чтобы пройти мимо, ПИ пытается выполнить совершить усложнённое действие Скорости против НИП. Например, Латора, человек-НИП с телохранителем 3-го уровня. Телохранитель использует своё действие для охраны Латоры. Если ПИ хочет атаковать Латору, он сначала должен успешно выполнить задание Скорости сложности 4, чтобы пройти мимо охранника. Если ПИ преуспеет, то может атаковать в обычном режиме.

Лечение

Один раз в день вы можете оказывать помощь каждому пациенту с помощью перевязки и лечебной помощи. Это лечение восстанавливает опуле характеристики по вашему выбору. Решите, сколько очков вы хотите вылечить, а затем выполните действие Интеллекта, сложность которого равна этому числу. Например, если вы хотите вылечить кого-то на 3 очка, это задача сложности 3.

Прыжки

Сложность задачи прыжка зависит от желаемой дальности. Чтобы определить сложность прыжка с места вычтите 4 из расстояния в футах. Так, прыжок на 10 футов имеет сложность 6.

Если вы пробежите небольшое расстояние перед прыжком, это считается активом, облегчающим прыжок.

Если вы пробежали небольшое расстояние перед прыжком, разделите расстояние прыжка (в футах) на 2, а затем вычтите 4, чтобы определить сложность. Поскольку вы пробегаете шаговую доступность (а затем и ближнюю), вы также рассматриваете свой бег как актив. Например, прыжок на расстояние 20 футов с коротким разбегом имеет сложность 5 (20 футов /2 = 10, -4 = 6, -1 за пробежку на ближайшую дистанцию).

Для вертикального прыжка расстояние, которое вы преодолеете (в футах), равно сложности задачи прыжка. Если вы пробежите на близкое расстояние, это считается активом, облегчающим прыжок.

Нет ничего плохого в том, что МИ просто назначает уровень сложности прыжку, не беспокоясь о точном расстоянии. Представленные здесь правила – просто рекомендации.

Перековка, стр. XXX

Варьеллен, стр. XXX

Зрение и слух

Как правило, МИ опишет любое зрелище или звук, которые целенаправленно не трудно обнаружить. Но если вы хотите найти скрытого врага, секретную панель или прислушаться, не подкрадывается ли кто-нибудь к вам, сделайте бросок Интеллекта. Если это существо, сложность броска определит его уровень. Если это что-то другое, МИ решит сам.

Общение

Уровень существа определяет порог проверки, как и в бою. Таким образом, подкуп охранника работает так же, как удар кулаком или воздействие на него эзотерией. Также оцифровывается убеждение, запугивание, подчинение дикого животного и прочие сходные задачи. Общение – это задача Интеллекта.

Перемещение тяжёлых предметов

Вы можете толкнуть или потянуть что-то очень тяжёлое и переместить его на ближнюю дистанцию за своё действие.

Вес предмета определяет сложность броска; каждые 50 фунтов (23 кг) усложняют задачу на один шаг. Таким образом, перемещение груза весом 150 фунтов (68 кг), является задачей сложности 3, а 400 фунтов (180 кг) – 8. Если вы можете уменьшить сложность задачи до 0, то можете переместить тяжёлый предмет на ближнюю дистанцию просто за действие. Умение переносить или толкать снижает сложность этой задачи.

Управление или отключение устройств, взлом замков

Как и в случае с определением устройства, уровень устройства обычно определяет сложность броска Интеллекта. Однако, если устройство не очень сложное, МИ часто будет утверждать, что для работы с ранее понятым устройством не потребуется никакого броска, за исключением особых обстоятельств. Поэтому, если ПИ найдут и выяснят, как использовать парящую в воздухе платформу, они смогут управлять ею. Однако, если на них нападут, им, возможно, придётся сделать бросок, чтобы убедиться, что улетая на платформе они не врежутся в стену.

В отличие от управления устройством, для его отключения и взлома замка обычно требуются броски. Такие действия часто включают специальные инструменты и предполагают, что персонаж не пытается уничтожить устройство или заблокировать его. (Для уничтожения устройства проще разломать его броском Мощи, а не тратит время на бросок Скорости или Интеллекта, требующий терпения и внимания.)

Основой игрового процесса Numenera заключается в том, чтобы открывать новые или старые вещи, которые снова становятся новыми.

"Никто так и не понял, почему этот шар света последовал за мной из Руин Оука, или почему на нём моё лицо. Но мне больше не нужно носить светосферы."

~Телм из Кордеха

Обычными ездовыми животными считаются анины (стр. XXX), снежные луперы (стр. XXX) и рептилеобразные бремы (стр. XXX). Менее распространены крупные, похожие на антилопу эспроны (стр. XXX).

Растер, стр. XXX

Кси-дрейк, стр. XXX

Наездник ветра, стр. XXX

Бурск, стр. XXX

Латтимор, стр. XXX

Неем, стр. XXX

Верховая езда

Если вы едете верхом на обученном животном в обычных условиях, например, едете из одной деревни в другую или по знакомому полю, вам не нужно делать бросок (так же, как вам не нужно было бы делать бросок, чтобы дойти туда). Однако, чтобы оставаться в седле во время боя или делать что-то хитрое, для успеха требуется бросок Скорости. Седло или другое подходящее снаряжение является активом и облегчает задачу верховой езды.

К летающим скакунам относятся растры и кси-дрейки. Наездник ветра – технологический скакун.

Сложность	Манёвр
0	Верховая езда
1	Верховая езда в бою или иной сложной ситуации
3	Верховая езда при получении урона
4	Запрыгивание на движущегося скакуна
5	Понуждение скакуна двигаться или прыгать в два раза дальше в течении одного раунда

Скрытность

Как во всех остальных ситуациях, сложность избежать обнаружения существом зависит от его уровня. Красться – это бросок Скорости. Перемещение на половинной скорости упрощает задачу скрытности. Подходящий камуфляж или другое снаряжение могут считаться активом и облегчает задачу, так же как и тусклое освещение и наличие большого количества вещей, за которыми можно спрятаться.

Плавание

Если вы просто плывёте из одного места в другое, например, через спокойную реку или озеро, используйте стандартные правила передвижения, отмечая тот факт, что ваш персонаж находится на большой глубине. Это важно когда особые обстоятельства требуют, чтобы во время плавания был сделан бросок, например, при попытке избежать течения, водоворота и так далее.

Понимание, идентификация или запоминание

Когда персонажи пытаются идентифицировать или выяснить, как использовать устройство, уровень устройства определяет сложность броска Интеллекта. Для небольшого объема знаний сложность определяет МИ.

Сложность	Знание
0	Общеизвестные сведения

1	Простые факты
3	Нечто, вероятно известное только учёным
5	Нечто, вероятно известное не всем учёным
7	Знания, которыми обладают очень немногие
10	Полностью утраченные знания

Очки опыта

Очки опыта (ОО) - это валюта, на которую игроки получают преимущества для своих персонажей. Наиболее распространенные способы заработать ОО – это вторжение МИ, а также открытие новых и удивительных вещей. Иногда очки опыта начисляются во время игровой сессии, а иногда между сессиями. За типичную сессию игрок может заработать от 2 до 4 ОО, а между сессиями, возможно, еще 2 ОО (в среднем). Точные суммы зависят от событий сеанса и сделанных открытий.

Открытие

Хотя вторжение МИ интересно, в игре также есть более традиционный метод награждения ОО между сессиями. Но он не имеет ничего общего с убийством монстров.

Я знаю — для многих игроков это покажется странным. Победа над противниками в бою – это основной способ заработать опыт во многих играх. Но не в Numenera. Я твёрдо верю в присуждение игрокам очков опыта за то, что вы ожидаете от них в игре. Очки опыта – это награда, которую игроки получают за нажатие кнопки, о, подождите это же как с лабораторными крысами. Тот же принцип: давайте игрокам опыт за то, что они что-то делают, и они будут делать именно это.

В Numenera эта штука – открытие

Вторжение МИ

В любой момент МИ может создать персонажу неожиданное осложнение. За это он должен дать этому персонажу 2 ОО. Этот игрок, в свою очередь, должен немедленно отдать один из этих ОО другому игроку и оправдать подарок (возможно, у другого игрока была хорошая идея, он рассказал смешную шутку, совершил действие, которое спасло жизнь, и так далее).

Часто МИ вторгается, когда игрок пытается выполнить действие, которое, согласно правилам, должно быть автоматически успешным. Тем не менее, МИ может свободно вторгаться в любое время. Как правило, МИ должен вторгаться по крайней мере один раз за сессию, но не более одного или двух раз в сессию на персонажа.

В любое время, когда МИ вторгается, игрок может потратить 1 ОО, чтобы отказаться от вторжения, разумеется в таком случае он не получит 2 ОО. Если у игрока нет как минимум 1 ОО, он не может отказаться от вторжения.

Пример 1: Благодаря умению и помощи другого персонажа ПИ четвертого ранга снижает сложность задачи скалолазания со 2 до 0. Обычно он справится с этой задачей автоматически, но МИ вторгается и говорит: “Нет, часть стены осыпается, так что всё

равно придётся сделать бросок”. Как и при любой задаче сложности 2, порог проверки равен 6. ПИ пытается совершить бросок как обычно, зато из-за вторжения МИ персонаж получает 2 ОО, одно из которых должен немедленно передать другому игроку.

Пример 2: Во время боя МИ взмахивает топором и наносит противнику удар по плечу. МИ вторгается, говоря, что враг повернулся как раз в момент удара, вырвав оружие из рук персонажа и отшвырнув его на пол. Топор останавливается на расстоянии 10 футов (3 м). Поскольку МИ вторгся, ПИ получает 2 ОО, одно из которых должен немедленно передать другому игроку. Теперь персонаж должен разобраться с упавшим оружием, возможно, вытащив другое или схватить его на своём следующем ходу.

Если персонаж выкидывает 1 на кубике, МИ может совершить вторжение, не давая персонажу никакого опыта. Такого рода вторжение происходит немедленно или очень быстро.

Это тонкий момент, но в конечном счете МИ решает, что произошло открытие, а не просто что-то странное. Обычно разница заключается в следующем: успешно ли ПИ взаимодействовали с ним и узнали что-то новое? Если да, то это, вероятно, открытие.

ОО за артефакты обычно должны применяться, даже если артефакт был подарен ПИ, а не найден, потому что часто такие подарки являются наградой.

Мутация, стр. XXX

Подробнее

Вторжения ПИ более подробно стр. XXX.

Открытие

Суть игрового процесса в Numenera, ответ на вопрос “Что делают персонажи в этой игре?”, таков: “Открывать новые вещи или старые, которые снова стали новыми”. Таковым может быть открытие чего-то, что персонаж может использовать, например артефакта. Это делает персонажа более сильным, потому что почти наверняка даёт новые возможности или опции, но такое событие само по себе открытие и приводит к получению очков опыта.

Обнаружение также может означать поиск новой нуменера (слишком большой, чтобы считаться частью экипировки) или даже ранее неизвестной информации. Если ПИ найдут древний парящий поезд и заставят его снова работать, чтобы достичь отдалённой области, это будет открытием. Если они обнаружат станцию связи и выяснят, как отключить передачу со спутника, из-за которой все животные в регионе обезумели, это будет открытием. Концепция заключается в том, что ПИ обнаруживают что-то, что могут понять и использовать. Лекарство от чумы, способ получения энергии от гидроэлектростанции, действующий летательный аппарат или инъекция, дающая знания для создания защитного силового купола, — всё это открытия.

Наконец, в зависимости от взглядов МИ и желаемого группой вида кампании открытие может быть не менее абстрактным, нежели истина. Это может быть этическая идея, такая как “Что происходит, то происходит”, или максима, такая как “У всего есть цена”.

Как правило, ПИ зарабатывают около половины ОО, делая открытия.

Артефакты: Когда группа получит артефакт, присудите ей ОО в размере уровня артефакта, и разделите их между ПИ (минимум 1 ОО на персонажа). Округлите, если необходимо. Например, если четыре ПИ обнаружат артефакт 5-го уровня, каждый из них получит 1 ОО.

Шифры и бзики не дают ОО.

Другие устройства: Эти устройства часто представляют собой оставшихся от предыдущих миров большие неподвижные объекты, а не артефакты, которые персонажи могут взять с собой и использовать. Эксперименты с устройством, чтобы выяснить, что оно делает, могут дать 1 ОО каждому задействованному ПИ, особенно если они вернутся в цивилизацию с интересной историей о чудесах прошлого.

Различные открытия: Могут предоставить 1 ОО каждому задействованному ПИ. Это не всегда устройства, но обычно это какие-то предметы или хитроумные приспособления, оставшиеся от древних. Они могут включать:

• Огромный чан студенистого вещества, которое изменяет нормальных животных, погруженных в него, медленно превращая их в гигантские версии самих себя.

• Миниатюрная чёрная дыра, которая используется для питания устройства, смешивающего измерения.

• Серия замещающих органов, находящихся в стазисе, которые могут быть использованы для трансплантации — при наличии квалифицированного хирурга.

• Блок хранения, который сохраняет продукты свежими на неопределённый срок.

• Башенная турельная пушка, которую можно перемещать (с большим трудом) и собирать заново, чтобы помочь защитить город от вторжения.

Шины не стоят очков опыта. Поиск денег может помочь персонажам купить снаряжение, но это не приносит им опыта.

"Новое кристаллическое сердце работает лучше, чем то, с которым я родился, но хотел бы понять, что оно шепчет мне, когда я пытаюсь заснуть."

~ Телм из Кордеха

Полезная мутация, стр. XXX
Вредная мутация, стр. XXX
Таблицы мутаций, стр. XXX

Награды МИ

Иногда группа пройдёт приключение, которое не связано с раскрытием прошлого или исследованием руин в поисках артефактов. В этом случае для МИ было бы хорошей идеей наградить персонажей за выполнение других задач. Цель или миссия обычно стоят от 1 до 4 ОО для каждого задействованного ПИ, в зависимости от сложности и продолжительности. Как правило, миссия должна стоить не менее 1 ОО за игровую сессию, связанную с её выполнением.

Например, спасение семьи на изолированной ферме, окруженной рейдерами-нелюдьми, может стоить 1 ОО на каждого персонажа. Конечно, спасение семьи может означать их переселение, переговоры с нелюдьми или преследование налётчиков. Убийство всех нелюдей не обязательно, хотя тоже сработает.

Доставка сообщения в затерянную в горах деревню, для чего требуется пережить опасный переход и внезапные нападения бандитов, вероятно, стоит 2 ОО на персонажа.

С другой стороны, если ПИ способны безопасно перелететь горы или телепортироваться в деревню, миссия, вероятно, стоит всего 1 ОО за персонажа. Таким образом, награды МИ основаны не только на задаче, но и на возможностях ПИ.

Однако это не означает, что персонажи должны зарабатывать меньше опыта, если

они делают много удачных бросков или разрабатывают умный план. Уми удачливость не делает задачу менее сложной — это ПК просто легче добиваться успеха.

Нады игроков

Игроки могут создавать собственные миссии, устанавливая цели для своих персонажей. Если они добьются успеха, они заработают ОО так же, как если бы их отправил на миссию НИП. Например, если персонажи сами решат помочь найти потерянный в горах караван, это цель и миссия.

Иногда цели персонажа носят более личный характер. Если ПИ клянётся отомстить за смерть брата, это всё равно миссия. Такого рода цели, которые лично важны для персонажа, должны быть поставлены в начале истории или около нее. По завершении цель персонажа должна стоить как минимум 1 ОО (или даже 4 ОО) на каждого ПИ. Это побуждает игроков развивать личность своего персонажа и создавать потенциальные истории в будущем. Это делает историю персонажа больше, чем просто биографию или интересные детали — она становится чем-то, что может продвинуть кампанию вперед. С одобрения МИ за создание хорошей предыстории игроки также могут получать ОО авансом.

Расходование очков опыта

Очки опыта предназначены для использования. Накапливать их – не очень хорошая идея, и если игрок когда-либо накопит более 10 ОО, МИ может потребовать немедленной их траты.

Как правило, очки опыта можно потратить четырьмя способами: немедленные, кратко- , средне- и долгосрочные преимущества и улучшения персонажа.

Немедленные перимущетсва

Самый простой и быстрый для игрока способ использовать ОО — это перебросить любой бросок в игре, даже тот, который не делал не он. Это стоит 1 ОО. Игрок может перебросить бросок и использовать либо новый результат, либо оригинальный, в зависимости от того, что лучше. Он может продолжать тратить ОО на переброслы, но это может стать очень дорогостоящей привычкой. Это прекрасный способ попытаться предотвратить катастрофу, но не стоит использовать много опыта для повторного выполнения одного действия снова и снова.

Как упоминалось ранее, игрок также может потратить 1 ОО, чтобы отказаться от вторжения МИ.

Переход на новый ранг

Ранги в Numenera совсем не похожи на уровни в других ролевых играх. В Numenera получение ранга не является единственной целью игроков или мерой прогресса. Стартовые (первого ранга) персонажи уже компетентны, а рангов всего шесть. Продвижение персонажа имеет кривую силы, но она достаточно крута только для того, чтобы игра сохраняла интерес. Другими словами, набирать ранги круто и весело, но это не единственный путь к успеху. Если вы потратите весь свой опыт на немедленные и краткосрочные выгоды, вы будете отличаться от тех, кто тратит свои очки на долгосрочные преимущества, но вы не сможете “отстать” от такого персонажа.

Общая идея заключается в том, что большинство персонажей потратит половину своего опыта на повышение ранга и долгосрочные выгоды, а остальное – на

немедленные и краткосрочные выгоды (которые используются во время игрового процесса). Некоторые группы могут решить, что ОО, заработанные во время игры, должны быть потрачены на немедленные и краткосрочные выгоды, а ОО, присуждаемые между сессиями за открытия, должны быть потрачен на продвижение персонажа (долгосрочное использование).

В конечном счёте, идея состоит в том, чтобы превратить очки опыта в инструменты, которые игроки и МИ могут использовать для формирования истории и персонажей, а не для ведения бухгалтерского учета.

Эту идею нельзя озвучить слишком часто: обычно лучшими сценариями являются те, в которых игроки проявляют инициативу и активно действуют для достижения целей, которые они поставили перед собой. Безотносительно того, хотят ли они ограбить поместье дворянина, начать собственный бизнес, расчистить участок дикой природы, чтобы построить дом, или что-то ещё, игроки должны иногда создавать свои собственные приключения.

Эта система будет хорошо работать для групп, которые привыкли к более традиционной игре, зависящей от уровня, и могут недооценивать затраты ОО на другие цели. Кампании Numenera не столь однозначны, но вы можете провести их таким образом, если он лучше соответствует вашему стилю.

Танцующее лицо, стр. XXX
Усиливающая мутация, стр. XXX
Чувство нуменер, стр. XXX

Если правило мешает или отвлекает от игры, игроки и МИ совместным решением могут его изменить.

МИ и игроки должны работать вместе, чтобы как награды и расходы опыта соответствовали текущей истории. Если ПИ остаётся в деревне в течение двух месяцев, чтобы выучить уникальный язык, МИ может наградить его несколькими ОО, которые затем немедленно тратятся, чтобы дать персонажу возможность понимать этот язык и говорить на нём.

Улучшение персонажа, стр. XXX
Шармонд, стр. XXX
Отличительная мутация, стр. XXX

Кратко- и среднесрочные преимущества

Потратив 2 ОО, персонаж может получить умение (реже, способность) которая даёт краткосрочное преимущество. Предположим, что персонаж замечает, что все замки в Цитадели Железного Святого похожи на замки, изготовленные слесарем, который работал в её деревне. Она тратит 2 ОО и говорит, что в юности общалась со слесарем и изучила конструкцию этих замков. В результате она обучается взламыванию замков в Цитадели Железного Святого. Это похоже на обучение взлому замков, но применимо только к замкам конкретной локации. Это умение чрезвычайно полезно в цитадели, но больше нигде не применимо.

Среднесрочные преимущества, как правило, основаны на истории. Например, персонаж может потратить 2 ОО во время восхождения по горам и сказать, что у нее есть опыт восхождения в таких регионах или, возможно, она тратит ОО после того, как некоторое время провела в горах, и говорит, что она научилась по ним лазать. В любом

случае, с этого момента она обучается лазанию в этих горах. Это помогает ей сейчас и в любое время, когда она возвращается в этот район, но она не обучена общему скалолазанию.

Такой метод позволяет персонажу немедленно получить тренировку умения за половину обычной стоимости. (Обычно обучение умению стоит 4 ОО, как описано в разделе "Улучшение персонажа".) Это также способ получить новое умение, даже если ПИ уже приобрел новое умение в качестве шага к достижению следующего ранга.

В редких случаях МИ может позволить персонажу потратить 2 ОО, чтобы получить совершенно новую способность, такую как устройство, эзотерия или ментальная сила, на короткое время, обычно не дольше одного сценария. Игрок и МИ должны договориться о сюжетном объяснении преимущества. Возможно, у эзотерии или способности есть особые, редкие требования, такие как инструмент, батарея, лекарство или специфическое лечение.

Например, персонаж, который хочет исследовать подводную локацию, имеет несколько компонентов нуменеры и тратит 2 ОО, чтобы собрать устройство для дыхания под водой. Оно будет работать в течение значительного периода времени, но не постоянно — всего восемь часов. Опять же, конкретику определяют история и логика ситуации.

Долгосрочные преимущества

Во многих отношениях долгосрочные преимущества являются средством интеграции игровой механики с историей. Игроки могут использовать события, которые происходят с их персонажами (или которые они хотят, чтобы происходили) , договориться с МИ и потратить 3 ОО.

Например, джек по имени Терик долгое время выдаёт себя за библиотекаря в огромной библиотеке в речном городе Шармонд, желая перехватывать сообщения, тайно передаваемые главным писцом группе преступников. За это время он очень хорошо познакомился с библиотечным делом. Игрок за Терика разговаривает с МИ и говорит, что хотел бы, чтобы опыт джека оказал длительное влияние на персонажа. Он тратит ЗОО и знакомится с исследованиями всех видов.

Некоторые вещи, которые ПИ может приобрести в качестве долгосрочного преимущетсва, основаны на истории. Например, в ходе игры персонаж может завести друга (контакт) или построить бревенчатую хижину (дом). Эти преимущества, вероятно, не являются результатом затрат ОО. Новый контакт знакомится с ПИ и начинает отношения. Новый дом становится наградой за службу могущественному или богатому покровителю, или наследуется от родственника или просто случайно попадает во владение.

Вещи, которые влияют на способности персонажа, такие как знакомство или артефакт, отличаются. Скорее всего, они требуют опыта, времени, денег и так далее.

Долгосрочные преимущества могут включать следующее.

Контакт: Персонаж получает долгосрочный важный контакт с НИП, который поможет ему с информацией, оборудованием, жильем или физическими задачами. Игрок и МИ должны проработать детали НИП и его отношения с персонажем.

Дом: ПИ получает постоянное место жительства. Это может быть квартира в городе, дом, хижина в глуши, база в древнем комплексе или всё, что подходит для данной ситуации. Резиденция должна быть безопасным местом, где ПИ может оставить вещи и спокойно выспаться. Возможно, несколько персонажей могут объединить ресурсы (ОО) и купить дом в складчину.

Титул или работа: ПИ предоставляется важная или авторитетная должность.

Хотя она может сопровождаться ответственностью, престиж и награда более вероятны. Она также может быть просто почетной.

Богатство: ПИ получает значительное богатство, будь то неожиданный выигрыш, наследство или подарок. Этого может быть достаточно, чтобы купить дом или титул, но суть не в этом. Главное преимущество заключается в том, что персонажу больше не нужно беспокоиться о стоимости простого снаряжения, жилья, еды и так далее. Это богатство может выражаться в определённой сумме, возможно, 500 шинов, или давать возможность игнорировать незначительные расходы, как решит игрок и МИ.

Артефакт: ПИ создает артефакт, обладающий способностями во выбору ПИ. Если предмет довольно прост, МИ может опустить детали создания и просто сказать, что через некоторое время ПИ получает запрошенное. Для предмета, который значительно меняет игровой процесс, наделяет персонажа мощнейшими телепатическими способностями или возможностью телепортироваться по желанию, МИ может потребовать прохождения сложных проверок, тарты значительного времени и редких, труднодоступных компонентов.

Очки опыта не должны быть самоцелью. Они являются игровой механикой, имитирующей, как благодаря опыту, времени, труду, усилиям и так далее персонажи становятся более опытными, сильными и, откровенно говоря, могущественными. Тратить ОО на объяснение изменений персонажа, произошедших в ходе истории, например, если ПИ создал новое устройство или освоил новое умение, не пустая трата ОО – это то, для чего они нужны.

Улучшение персонажа

Переход на следующий ранг включает четыре шага. Когда персонаж потратил ОО на каждый из четырёх шагов, он переходит на следующий ранг и получает все его преимущества, как за тип персонажа, так и за его фокус. Каждый шаг стоит 4 ОО. Четыре шага можно приобретать в любом порядке, но каждый из них можно приобрести только один раз за ранг. Другими словами, персонаж должен купить все четыре шага и перейти на следующий ранг, прежде чем сможет снова купить тот же шаг.

Повышение возможностей: Вы получаете 4 очка для увеличения пулов характеристик. Вы можете распределять очки между пулами, как пожелаете.

Движение к совершенству: Вы добавляете 1 к таланту Мощи, Скорости или Интеллекта (на ваш выбор).

Дополнительное Усилие: Значение Усилия увеличивается на 1.

Умения: Выберите одно умение, отличное от атаки или защиты, такой как лазание, прыжки, убеждение, скрытность, история или понимание нуменер. Вы обучаетесь этому умению. Вы даже можете выбрать умение, основанное на особых способностях вашего персонажа. Например, если ваш персонаж может сделать бросок Интеллекта, чтобы взорвать врага ментальной силой, вы можете научиться использовать эту способность, упрощая задачу её использования. Если вы выбираете умение, которому вы уже обучены, вы становитесь специалистом, упрощая задачу на два шага вместо одного. Если вы выбираете умение, в котором у вас есть неспособность, обучение и неспособность компенсируют друг друга (эта задача не упрощается и не усложняется). Например, если у вас есть неспособность понять нуменеру, обучение этому умению отменяет эту неспособность.

Другие опции: Игроки также могут потратить 4 ОО на покупку других специальных опций. Выбор любого из этих вариантов считается покупкой одного из четырех шагов, необходимых для перехода на следующий ранг. Специальные опции таковы:

• Снизьте стоимость ношения брони. Эта опция снижает затраты Усилия Скорости на 1.

• Добавьте 2 к вашим броскам восстановления.

• Выберите другую способность фокуса, доступную вам на ранге 3. (Для этого вы должны быть ранга 3 или выше. Персонажи, выходящие за пределы ранга 6, могут использовать эту опцию, чтобы выбрать другой вариант фокуса ранга 6.)

• Если вы глефа, выберите новое боевое движение. Оно должно быть вашего ранга или ниже.

• Если вы нано, выберите новую эзотерию. Она должна быть вашего ранга или ниже.

• Если вы джек, выберите новый трюк. Он должен быть вашего ранга или ниже.

Равномерное продвижение

Стоит отметить, что продвижение всех персонажей по рангам примерно с одинаковой скоростью — важная проблема для некоторых игроков. Хороший МИ может достичь этого, тщательно раздавая награды ОО, одни во время игры (они, как правило, используются немедленно), а другие по завершению сессии, особенно после окончания основной сюжетной арки или квеста, чтобы МИ мог раздать 4 ОО за один раз (их, как правило, используют для улучшения). Многие группы обнаружат, что равномерное продвижение не является большой проблемой для Numenera, но люди должны играть так, как хотят.

Трюки, стр. XXX

Боевые движения, стр. XXX

Эзотерии, стр. XXX

"Освоили один вид оружия? Начните осваивать следующий."

~Далк Хищный

Как только вы специализируетесь на каком-либо умении, вы не сможете углубить свои познания в этом предмете дальше (с помощью умения вы можете упростить задачу только на два шага). Вы можете упростить эту задачу с помощью активов и нескольких редких способностей, которые не считаются активом или умением.

Косметическая мутация, стр. XXX

Часть 4: Сеттинг

Глава 9: Жизнь в Девятом мире

Планетарная инженерия, это изменение климата и топографии планеты, а возможно, и её положения в космосе.

Звездный лифтинг, это перемещение звезды, изменение химического состава или иное изменение энергии, выделяемой звездой.

Девятый мир – это Земля. Но Земля, которая претерпела множество драматических изменений, ибо с XXI века прошло около миллиарда лет. За это почти непостижимый период ничто не осталось прежним. Прибавьте к этому расцвет и падение цивилизаций столь великих, что нам они покажутся почти непостижимыми и всё станет возможным.

Перспективы изменения

При попытке постичь Девятый мир необходимо помнить о двух взаимодополняющих силах. Во-первых, это огромное время Даже если бы Земля существовала в отрыве от остальной вселенной, радикальные изменения небесной механики, дрейф континентов, эрозия, массовые вымирания и эволюция сделали бы наш дом неузнаваемым.

Вторая сила – это сила разума. На протяжении миллиарда лет Земля была домом по меньшей мере восьми цивилизаций, которые возникали (или прибывали), процветали и достигали невероятной мощи, а затем либо приходили в упадок, либо ушли, чтобы никогда не вернуться. Хотя мы мало знаем об этих цивилизациях, кое что нам известно:

• По крайней мере одна была центром галактической (или, возможно, межгалактической) империи.

• По крайней мере одна была способна на планетарную инженерию и звёздный лифтинг.

• По крайней мере одна обладала знаниями о фундаментальных силах реальности и была способна изменять эти силы по своему желанию. Они играли законами физики, как игрушками.

• По крайней мере одна заполнила мир невидимыми машинами размером с молекулу, называемыми нанитами (или наномашинами), которые могли собирать и разбирать материю, а также манипулировать энергией.

• По крайней мере одна исследовала мультивселенную других измерений, параллельных вселенных и альтернативных уровней реальности.

• По крайней мере, некоторые из этих цивилизаций не были человеческими.

Мир, что есть

Большая часть суши вновь соединилась в гигантский суперконтинент, оставив остальную часть земного шара на милость единого океана, усеянного островами. Луна меньше, чем мы привыкли, потому что её орбита шире. Из-за эффекта воздействия Луны день теперь длится 28 часов. Однако продолжительность года не изменилась, поэтому в году Девятого мира всего 313 дней. Такие слова, как “неделя” и “месяц“, сохраняют свое значение, и ради понимания этой книги мы также используем ”секунда“, ”минута“ и ”час”, хотя обитатели мира, вероятно, используют другие термины, возможно, с несколько другими значениями.

Люди Девятого мира не осознают этого, но при нынешнем возрасте яркость Солнца должна была увеличиться до такой степени, что жизнь на Земле (как мы её знаем) стала бы невозможна. Но она существует. Миллионы лет назад что-то предотвратило исчезновение жизни. Большинство планет Солнечной системы сохранилось, хотя их орбиты несколько изменились, а планета, которую мы называем Меркурием, давно исчезла. (Жители Девятого мира даже не подозревают о его существовании, а потому не удивляются его отсутствию.)

Люди Девятого мира

В этой молодой эпохе люди используют имеющиеся у них ресурсы, а также то понимание мира, которое имеют чтобы построить свою собственную жизнь. В Девятом мире ресурсы – это нуменеры, обломки былых эпох, а их понимание является грубым и неполным. Жрецы Эонов достаточно проницательны и образованы, чтобы предположить возможное применение нуменер, но так много ещё предстоит открыть. Даже существа и растения Девятого мира являются странными побочными продуктами ушедших эпох; прошлое оставило после себя флору, фауну и машины, некоторые из которых были созданы преданиями или природой, а другие были перенесены с далёких звёзд или измерений.

Люди Девятого мира одеваются в недавно сотканные ткани, но вплетают в одежду артефакты прошлого. Они куют доспехи, оружие и инструменты из материалов, извлечённых из древних сооружений и устройств. Некоторые из этих материалов являются металлами, но другие скорее похожи на стекло, камень, кость, плоть или вещества, которые не поддаются ни классификации, ни пониманию.

Идущие на абсолютно неизвестными дорогами в поисках реликвий прошлого оказывают ценную услуги. Как правило, эти храбрецы, воинственные глефы, мудрые нано и коварные джеки, приносят свои находки жрецам Эонов, которые используют артефакты для изготовления инструментов, оружия и других благ для растущей цивилизации. Со временем всё больше людей учатся пользоваться нуменерами, но для большинства людей они по-прежнему остаются загадкой.

Так кто же тогда люди Девятого мира? Является ли человеком искусственно созданное 8-футовый (2,5 метра) существо с механическими конечностями и биосконструированным мозгом? В Девятом мире ответ, скорее всего, будет утвердительным, но для некоторых дискуссия имеет практическую ценность..

Возможно, ещё лучший вопрос заключается в следующем: почему после миллиарда лет на Земле всё ещё есть люди во всяком случае, в тех формах, которые мы, люди XXI-го века, можем распознать? Это может показаться особенно любопытным, если учесть тот факт, что многие из предыдущих миров были явно нечеловеческими.

У жителей Девятого мира нет такой специфической точки зрения, но они задаются вопросом, откуда они пришли. У них есть ощущение, что Земля когда-то принадлежала им, а потом перестала принадлежать, а теперь снова принадлежит. Как такое может быть? Возможно, когда-нибудь они найдут ответ.

За пределами человечности находятся нелюди: мутанты, помеси, генетически модифицированные и их потомки. Как же получается, что некоторые искусственно созданные или мутировавшие существа остаются “людьми”, в то время как другие становятся “нелюдями”? Отличие не физическое, а ментальное. Нелюди – бывшие люди, которые отвергли человечность, чтобы стать звериными, кровожадными и дегенеративными. Другими словами, они (или их предки) *выбрали* быть нелюдями.

А ещё есть визитёры, не являющиеся коренными жителями Земли, но которые

теперь называют Девятый мир своим домом, и понимают прошлое (даже собственное) не лучше всех остальных.

Нелюди,стр. XXX

Жрец Эонов, стр. XXX

Визитёр, стр. XXX

Жизнь в Девятом мире

Жизнь человека Девятого мира не так уж сильно отличается от жизни человека около 1000 года нашей эры. Фермеры обрабатывают поля, пастухи пасут стада, охотники добывают мясо и шкуры, ткачи шьют одежду, столяры создают мебель, писатели пишут книги и так далее. Еду готовят на огне. Развлекают всех лютнисты, певцы или, возможно, комедианты.

Во всём Девятом мире пары всех ориентаций объединяются в церемониях принятия обязательств. Однако из-за того, что традиции, религии и культурные нормы сильно различаются, церемонии и вытекающие из них отношения принимают совершенно разные формы.

Родители обычно воспитывают детей, хотя в некоторых местах часто встречаются расширенные семьи. Многие дети посещают какую-то школу примерно до двенадцати лет, когда они учатся ремеслу. Некоторые студенты, как правило, из крупных городов, учатся в отдельных заведениях.

Большинство живёт в небольших деревнях, но некоторые селятся в больших городах. Население Ци, самого крупного города Стидфаста, достигает 500 000 человек.

Ожидаемая продолжительность жизни сильно варьируется, но те, кто доживает до тридцати лет, могут рассчитывать дожить по крайней мере до шестидесяти. Дожившие до девяноста или даже ста лет редкость, но не такая уж и неслыханная. Богатые или живущие в местности, где жрецы Эонов открыли секреты долголетия, могут прожить вдвое больше или даже дольше.

Мертвых хоронят или кремируют.

Ци, стр. XXX

Орден Истины, стр. XXX

Церемонии могут быть публичными или частными, и могут принимать форму рукопожатий, пиров, обмена подарками и доказательств любви (см. "Поля ледяных цветов", стр. XXX).

Социальные классы

В целом, люди в Девятом мире – это аристократы, крестьяне или рабы. В некоторых местах из рядов крестьян выделяется “средний” или “купеческий” класс, у которого есть богатство, но не титулы. Истинный феодализм существует только в определённых местах, и, как можно было бы ожидать в случае землевладения, дворяне обычно владеют землей, которую крестьяне обычно обрабатывают. Крестьянин, скорее всего, зарабатывает несколько шинов в день, тогда как купец может заработать в сто раз больше. Аристократы вовсе редко утруждают себя монетами, разве что когда имеют дело с крестьянством.

Только дворяне владеют рабами, которыми обычно становятся побежденные враги или их потомки, считающиеся собственностью. (Дети рабов рождаются в рабстве.) Иногда преступников также отправляют в рабство. Рабы трудятся в чернорабочих, домашней прислуги и охранников. Некоторые дворяне предпочитают использовать рабов-нелюдей, но другие не испытывают таких предрассудков и владеют рабами всех видов.

Религия

Религии Девятого мира разнообразны и многочисленны. За исключением Ордена Истины, квази-религиозного почитания прошлого и понимания его хозяевами сил Вселенной, ни одна религия не является широко распространённой — боги исключительно региональны. Исследователь, прибывший в новый город или деревню, обнаружит, что у жителей есть свои особые боги и религии. Некоторые из вероучений основаны на местных мифах и историях, в то время как другие более обоснованы в реальности — существа или другие странные аспекты мира часто объясняются с помощью атрибутов религии. Например, деревня может поклоняться машинному разуму, оставшемуся от прежних миров, как таинственному божеству.

В некоторых местах религия является жизненно важной и страстной частью культуры. В других обществах от неё ничего не зависит. В третьих люди вовсе не знают концепции религии.

Следует иметь в виду, что Девятый мир не испытывает влияния иудео-христианства, ислама или других современных религий. Табу, добродетели и другие изменяющие поведение верования, распространенные в XXI веке, не обязательно верны для Девятого мира.

Язык

Язык – это сложная тема для читателя XXI-го века, пытающегося понять цивилизацию через миллиард лет. Обитатели фантастических или псевдосредневековых сеттингов склонны говорить в неопределенно шекспировско-британской манере. Такой стиль речи, вероятно, не подходит жителям Девятого мира. Девятый мир наполнен словами, которые, хотя и не совсем современные, не являются ни средневековыми, ни шекспировскими.

И, конечно же, никто в Девятом мире на самом деле не говорит по-русски. Такие слова, как “папа“, “синт” и другие термины реального мира – всего лишь приближения слов, используемых жителями Девятого мира. “Папа” означает “отец”, но подразумевает больше, и это слово ассоциируется со средневековой Европой. “Синт” не входит в словарь средневекового европейца, но его значение, и, что не менее важно, звучание, предполагает нечто совершенно искусственное, но простое, обычное и приемлемое для ушей XXI-го века. Эти термины и сотни подобных им были выбраны потому, что они передают правильные идеи.

Так на каких же языках говорят жители Девятого мира?

Истин: Жрецы Эонов учат языку, основанному на рациональности и интеллекте. Из-за своего названия в Девятом мире он означает нечто иное: “Её речь истинна”, но это тонкое двойное значение используется жречеством совершенно осознанно.

Правила этого языка просты и понятны, их легко учить и использовать. Истин – преобладающий язык в Стидфасте, где на нем говорят около 80 процентов населения; в городах это число приближается к 100 процентам. В Запределье около 60 процентов людей используют истин как основной язык, но во многих изолированных деревнях в ходу оригинальное наречие.

Шинтолк: Это грубый и простой язык, используемый только для торговли и связанных с ней задач – подсчёта, оценки качества и так далее. Шинтолк старше истина, но менее распространен.

Другие языки: В Девятом мире меньшей мере 500 (а может быть, и гораздо больше) совершенно разных, но живых, языков. Нет ничего необычного в том, что путешественник обнаруживает изолированную деревню, особенно в Запределье, и не может общаться с несколькими сотнями жителей, поскольку они говорят

исключительно на своём собственном языке. К счастью, это распространённая проблема, так что люди привыкли общаться, не полагаясь на слова.

Граммотность

Многие люди в Девятом мире не умеют читать. Обычный средний уровень грамотности ~50%. Хотя почти каждый может распознать несколько написанных слов истина, подлинная грамотность, умение читать контракт или книгу, встречается редко. Грамотность более распространена в городах, где до 70 процентов населения умеет читать. В небольших городах и деревнях это число приближается к 40 процентам, а в диких, изолированных деревнях оно падает до 10 и ниже.

В Запределье уровень грамотности составляет около 50 процентов в городах и от 0 до 20 в альдее.

В общинах, где преобладает другой язык, кроме истина, грамотность сильно различается.

Алдея, стр. XXX

Животные и существа

За миллиард лет все животные, которых мы знаем в XXI-м веке, уже давно исчезли. Однако царства, животные, млекопитающие, рептилии, насекомые, птицы и так далее, остались. Опять же, это языковая проблема. Текст (или МИ) может говорить о крысах, оленях, мухах или воронах, но описываемые звери, по крайней мере, несколько отличаются от тех существ, о которых мы думаем сегодня. Однако эти слова всё ещё актуальны, потому что они передают правильный общий смысл. Совершенно разные существа, такие как анин или снежные луперы, описаны отдельно, поскольку в XXI-ом веке нет их аналога.

Конечно, в Девятом мире есть существа, которые совсем не похожи на животных. По планете бродят мутировавшие животные, искусственные существа (или их потомки), автоматы, биомеханические химеры из плоти и машины, внеземные существа, ультратерриториалы, существа из энергии и ещё более странные создания. Так или иначе, все они являются результатом влияния нуменер.

“Я видел машины, которые плавят плоть в новые формы, зверей, которые скачут во времени и выходят из него, и места, которые нарушают правила того, как я думал, что мир работает. Наш мир полон чудес, которые я никогда полностью не пойму, и я ищу их, как голодный ищет пищу.”

~Химека Нейт

Более подробно о типах существ, которые ползают, летают и иным образом перемещаются по Девятому миру, см. главу 14: Существа, стр. XXX.

Жрец Эонов, стр. XXX

История Девятого мира

Для людей Девятого мира писанная история началась около 900 лет назад, с работы ученых, которые организовали себя в то, что позже станет жрецами Эонов. До того времени люди жили в варварских племенах и изолированных деревнях.

Никто не знает, сколько времени прошло между падением предыдущей цивилизации и возникновением Девятого мира. Точно так же никто не может прийти к единому мнению о том, откуда пришли жители Девятого мира. Ясно, что многие обитатели предшествующих миров не были людьми, но, возможно, некоторые из них были ими.

Первый Янтарный папа организовал жрецов Эонов в Орден Истины около 400 лет назад. В это время королевства Стидфаста начали принимать текущую форму, хотя войны, потрясения и перемены всёже случались (и, вероятно, продолжат происходить в будущем).

В конце концов, для ученых и мыслителей мелкие ссоры и перемены, произошедшие за последние несколько столетий, кажутся ничтожными по сравнению с огромным, непостижимым прошлым Земли. Вероятно, это одна из причин, почему люди Девятого мира не очень заботятся об истории.

Орден Истины, стр. XXX

Глава 11: Запределье, стр. XXX

Альдея, это деревня в Запределье, сконцентрированная вокруг конклава жрецов Эонов

Глава 10: Стидфаст, стр. XXX

Подробнее

Погода, стр. XXX

Я стояла в башне Иркаллака и смотрела, как вдалеке проплывает оранжево-красное облако. В подзорную трубу я увидела образование холма, которого раньше не существовало. На вершине этого холма росли похожие на полипы голубые деревья, которые дрожали и умирали. Хлебное поле, выросшее неподалеку, превратилось в смесь стекла, зелёного пара и извивающихся змей. Когда Железный ветер приблизился, анин попыталась бежать, но её лапы превратились в крошечные трепещущие крылышки и она рухнула. Её спина поросла тысячью насекомоподобных ног, но голова превратилась в медный металл, и она умерла.

Дальнейшие ужасы, свидетелем которых я стала, описывать не стану, потому что лучше бы я их не видела. Они будут вечно преследовать меня во сне. Воистину это была буря, рождённая в аду, несомая на спинах невидимых демонов безумия и страдания.

– дневник леди Хараланн

География Девятого мира

Девятый мир – это полотно молодой цивилизации, которая выросла среди руин очень старых и очень, очень продвинутых предков. Через миллиард лет нас уже не будет, как и цивилизаций, которые расцветут и возвышаются (после чего падут, уходят, или возвысятся) после нас. Миллиард лет – это очень много, гораздо больше, чем прошло между XXI-ым веком и динозаврами.

Во времена Девятого мира части суши соединились, образовав огромный суперконтинент, окруженный, казалось бы, бесконечными морями с опасными штормами. Но стала ли эта конфигурация Земли результатом миллионов лет воздействия естественных сил или же действий предшествующей цивилизации? Несомненно, обитатели предыдущих миров были способны изменять Землю и, вероятно, другие планеты так, как считали нужным. Доказательство этому есть везде; “невозможные” ландшафты – это нормальная часть топографии. В небе плавают хрустальные острова. Перевёрнутые горы возвышаются над равнинами битого стекла. Разрушенные строения размером с государство настолько огромны, что влияют на климат. Колоссальные машины, некоторые из которых всё ещё активны, жужжат и грохочут. Но с какой целью?

Вдоль западного побережья раскинулся Стидфаст – конгломерат королевств и владений, имеющих мало общего, за исключением объединяющей религии. Эта

религия, называемая её приверженцами Орденом Истины (а всеми остальными – Янтарным папством), почитает прошлое и знания древних, как их понимают таинственные жрецы Эонов. По указу Янтарного папы Стидфаст и Орден Истины ведут войну с северными землями, которые, по мнению многих, были захвачены тайным и таинственным культом Гейянцев. Аристократы Стидфаста призываются в крестовые походы, воюя против безбожников с помощью всё более странного оружия, обнаруженного или изобретенного жрецами.

За пределами Стидфаста лежит Запределье, обширная дикая местность, прерываемая очень редкими и предельно изолированными сообществами. В Запределье тоже есть жрецы Эонов, но они не связаны между собой и не подчиняются янтарному папе. Вместо этого они живут в изолированных конклавов, вокруг которых возникли небольшие деревни и общины, известные как альдеи. Каждый конклав открыл и освоил различные нуменеры, придавая каждой альдее уникальность. В одной жители способны выращивать уникальных биоинженерных животных в пищу. В другой люди могут пилотировать гравитационные планеры и мчаться по крышам древних руин. В третьей альдее жрецы конклава, возможно, разработали средства, чтобы остановить процесс старения почти полностью, сделав жителей практически бессмертными, и некоторые, без сомнения, готовы продать секрет — за ошеломляющую цену. Поскольку альдеи находятся далеко и отделены друг от друга опасными расстояниями, торговля этими открытиями носит случайный и бессистемный характер.

Но не у каждой деревни или племени в Запределье есть конклав, который поможет справиться с опасностями прошлого. Некоторые из этих общин на свою беду пытались использовать нуменеру, выпуская ужасы, эпидемии или тайны, недоступные пониманию. Путешественники могут найти деревню, жители которой превратились в плотоядных чудовищ, или ту, чьё население попало в рабство у искусственному интеллекту, сохранившемуся с былых времён.

За пределами альдей и других поселений множатся опасности. Среди руин прошлого скрываются племена злобных нелюдей, которые с равной вероятностью убьют и съедят исследователя, или поговорят с ней. Тучи крошечных невидимых машин, называемых железным ветром, рыщут по пустыне, меняя всё, к чему прикасаются. Чудовищные хищники, древние машины смерти и выброшенные на Землю внеземные или трансмерные существа (также называемые сверхмерными существами или ультратерриториалами) также угрожают неизведанным областям Запределья. Но внимательный, способный исследователь может найти здесь внушающую благоговейный трепет нуменеру, которая может выполнить всё, что они могут себе представить.

В Девятом мире нуменера – это одновременно и риск, и награда.

“Моя клятва состоит в том, чтобы сохранить и защитить нашу цивилизацию от тварей из предыдущих миров, от людей, которые отказались от своей человечности, и от северных культов, которые противостоят воле Янтарного папы. Я ищу дары предшествующих миров, чтобы жрецы Эонов могли раскрыть их секреты и построить для нас лучшее будущее.”

~Клендий Проповедник

Погода

Нуменеры много раз меняли климат планеты. Обитатели прежних миров изменили не только сушу и море, но и небо. Даже погода Девятого мира находится под

влиянием нуменер.

В Стидфасте и в Запределье становится все холоднее, когда вы едете на юг. Самые южные земли Стидфаста, например, характерны прохладным летом и суровой зимой. Лето в центральной и северной части более тёплое, но даже южный край Небеснополей облачнокристаллов зимой покрыт снегом и морозом. Горы Чёрного Риажа славятся долгой, гнетущей зимой, а самые южные перевалы открыты всего на несколько месяцев.

В целом климат сухой, и за редкими исключениями (например, вдоль побережья) дожди случаются редко и сопровождаются страшными штормами. Слухи говорят, что особенно сильные или странные штормы являются либо результатом вредного эффекта нуменеры, либо медленной деградацией полезного. Так или иначе, бури с опасными ветрами, градом и молниями с каждым годом становятся всё более частыми. Другие бури, всё ещё, к счастью, очень редкие, приносят маслянистые чёрные дожди, которые скорее убивают урожай, чем питают его, или странные магнитные колебания, искривляющие материю и разрушающие умы. Но даже они бледнеют по сравнению с самым страшным погодным эффектом Девятого мира – железным ветром.

Железный ветер: Железный ветер – это термин Девятого мира для облаков опасных нано-духов (зовущих более образованными нанотехом). Неисправные машины, абсолютно безумные, которые слишком малы, чтобы их можно было увидеть, путешествуют по планете в ужасных облаках, несомых сильными ветрами. Эти машины деформируют всё, к чему прикасаются, превращая всю материю в нечто иное. Железный ветер искажает землю, превращает камни в облака пара и создаёт новые регионы из разреженного воздуха. И горе всякому живому существу, попавшему на его пути. Деревья становятся камнями, лужами воды или неопознаваемыми глыбами пульсирующей живой субстанции. Железный ветер разрывает существ на части только для того, чтобы воссоздать их в причудливых, кажущихся случайными формах. Плоть превращается в неживую материю, вязкие стебли или ещё более чуждые формы или субстанции. В девяти случаях из десяти эта трансформация приводит к смерти существа — иногда долгой, мучительной смерти, когда оно пытается справиться со своим новым телом.

Небеснополя облачнокристаллов, стр. XXX

Чёрный Риаж, стр. XXX

Глава 10: Стидфаст

В Стидфасте располагаются девять различных стран. Коллективно их правителей часто называют Девятка Соперничающих королей, или просто Девятка. Эти короли, королевы, принцы и советники не испытывают друг к другу любви и, по правде говоря, не поддерживают никаких отношений, кроме того, что каждый правит страной, народы которых разделяют веру Янтарного папства. В целом Стидфаст более оседлый и цивилизованный, чем Запределье, но он может быть не менее опасным. Общины изолированы. Путешествие по дорогам рискованно и почти немыслимо ночью — но, по крайней мере, дороги существуют.

Стидфастом называют все земли от моря до Чёрного Риажа, к югу от реки Тайт и к северу от Садары. Девять царств Стидфаста: это Наварен, Гхан, Драолис, Тэмор, Малевиш, Искобал, Пифаронская Империя, Милав и Анчуан.

Янтарное папство, стр. XXX

Запределье, стр. XXX

Черный Риаж, стр. XXX

У каждого из девяти королевств имеется как минимум один характерный символ. Некоторые символы очень старые, другие приняты лишь недавно, а то и текущим

правителем. В то время как некоторые королевства (такие как Гхан) несут свой символ гордо и упорно, другие демонстрируют его только во время войны или вообще не используют.

Наварен

Наварен - одно из самых больших и процветающих королевств Стидфаста. Народ Наварена, недолюбливаемый в других землях, считается замкнутым, сложным и даже высокомерным. Стидфастская поговорка “Богат, как наваренский купец”, почти всегда подразумевает негативные коннотации.

Южная часть королевства известна своими богатыми сельскохозяйственными угодьями. Простые фермеры и пастухи работают на богатых землевладельцев, которые, в свою очередь, клянутся в верности небольшому числу аристократических семей, каждая из которых подчиняется королеве, которая правит из своей столицы, Шармонда. В центре её дворца, Эмпитернального Дома, находится множество запечатанных палат, которые королева Армалу никогда не покидает. Чтобы прибыть на аудиенцию, её двор должен пройти через ряд воздушных шлюзов и подвергнуться воздействию множества туманоподобных спреев, которые удаляют любые потенциальные загрязнения. Это странное, но осторожное поведение в сочетании с множеством удивительных процедур позволило Армалу прожить 253 года.

Королева Армалу известна своей проницательностью и безжалостностью, в результате ее королевство процветает, поскольку она использует эти качества, чтобы превзойти как своих врагов, так и врагов своего народа. До тех пор, пока её подданные послушны и эффективны, с ними обращаются хорошо и справедливо.

По Наварену пролегает граница между Севером и остальной частью Стидфаста. Таким образом, в северной части королевства, к югу от реки Тайт, находится множество фортов и замков, которые защищают от опасностей Запределья. Теперь, когда янтарные папы объявили войну таинственным землям к северу от Небеснополей облачнокристаллов, важность этих крепостей возросла ещё больше. Королева Армалу ходатайствовало перед папой, чтобы требовать возмещения от других восьми королевств за защиту бастионов. Другие правители отказываются финансировать армию Наварена, чувствуя, что Армалу с такой же вероятностью использует её для вторжения, как и для защиты от гейянских захватчиков, если эти неверные когда-нибудь придут.

Вествуд

Огромный, пышный и зелёный Вествуд – это зеленый лес, доминирующий на побережье Наварена. Он известен своими древними секвойями, что выше любого дерева в Стидфасте. Одно конкретное дерево, просто известное как Император зелени, возвышается высоко над остальными. В два раза выше любого окружающего дерева Император возвышается почти на 700 футов (213 метров). Он явно несколько иного вида. Диаметр его ствола у основания 60 футов (18 метров), а в кажущееся случайным время года на северной стороне появляется дверь. Через час она исчезает. Однако лишь немногие достигли дерева, чтобы найти её. Ещё меньше людей видели её, а если и видели, то не вернулись, чтобы сообщить о том, что находится на другой стороне.

Долгие годы люди боялись Вествуда, называя его непроходимым и опасным. Слухи обычно ходили о призраках и хищных зверях, обитающих внутри. Вествуд и его голодные духи были частью фольклора всего побережья. Но сегодня жители Наварена объявили лес своим, решив проложить безопасные дороги к побережью и получить землю для ферм и городов. Своими стараниями они разбудили врага, но не призраков

или духов деревьев из легенд, а куловов. Эти существа претендуют на большую часть Вествуда и пытаются защитить его от посягательств.

На восточной окраине Вествуда вы можете найти множество пилорам, поставляющих древесину в Наварен и прилегающие земли. Пиломатериалы являются основным экспортным товаром страны и являются частью богатства королевства. Древесина, особенно красное дерево, очень ценится.

Одна знатная семья, Эмолы, владеет и управляет огромной мобильной машиной, которая рубит и обрабатывает деревья со скоростью сотни лесорубов. Называемая Тёмным курильщиком из-за жирной грязи, которую она изрыгает в воздух во время работы, машина представляет собой нагромождение наскоро починенных механизмов, требующий постоянного обслуживания и ремонта целым подразделением механиков. Непрекращающиеся атаки куловов часто повреждают хрупкое устройство, но техникам и отдельным нано всегда удается его починить. Текущая глава семьи, Чарина Эмол, назначила награду в 10 шинов за голову любого кулова.

Рядом с Вествудом вы также можете найти несколько бумажных фабрик, особенно в окрестностях города Хармут.

Наварен
Правитель: Королева Армалу
Население: 1 500 000 человек
Столица: Шармонд
Королева Армалу: Уровень 3, Все типы взаимодействий уровня 6
Янтарный папа, стр. XXX
Небеснополя облачнокристаллов, стр. XXX
Гейянские захватчики, стр. XXX. Вполне возможно, что гайанские захватчики вовсе не захватчики.

Для тех, кто ищет вход в Университет дверей (стр. XXX), дверь в колледж появляется через случайные промежутки времени в стволе Императора Зелени.

“Реальный правитель Стидфаста – Орден так называемой Истины.”
~Нарада Тром, антипапист

Золотой санктум

Тайная цитадель, спрятанная глубоко в Вествуде, принадлежит организации, называющей себя Конвергенция. Это красивый и относительно новый замок, хорошо охраняемый и ухоженный. К Золотому санктуму не ведут дороги. Члены группы добираются в цитадель другими способами, которые столь же таинственны, как то, ради чего они сюда приходят.

Шармонд

Длинные колоннады. Мраморные скульптуры. Памятники великим деяниям и древним мифам. Раскрашенные купола. Парящие арочные мосты. Шармонд – город архитектурной красоты и искусства. Второй по величине город Наварена расположен по обе стороны реки Джеррибост, северную и южную стороны города соединяют шесть мостов.

Шармонд не обнесён стеной, зато город окружают четыре крепости, чтобы отпугнуть захватчиков, ибо город является столицей королевства и домом королевы Армалу. В каждой крепости есть одно из четырех древних звуковых устройств, которые могут создать между собой постоянное поле. Каждый, кто попытается пересечь барьер, испытывает сильную боль, конвульсии и даже смерть. Однако жрецы

Эонов определили, что энергия уникальных устройств почти истощилась, и, несмотря на все усилия, никто не придумал способа их перезарядить. Таким образом, четыре устройства используются экономно. В сущности на памяти большинства живущих, они никогда не были активированы.

В Шармонд проживает 95 000 человек. Дворец королевы, Эмпитернальный Дом, стоит на вершине самого высокого холма. Он также известен как Дом тысячи рабов, так как ходят слухи, что именно такое количество рабов королева использует только во дворце. Неподалеку находится Университет Асаранти, одна из величайших школ во всем Стидфасте. Благодаря университету город известен учёными, философами и художниками в той же мере, что и своим мрамором и рабами

Сескии могут быть грозными врагами, но они также являются яростно преданными товарищами.

Сескии, стр. XXX

Конвергенция, стр. XXX

В небе можно увидеть зеркальное отражение руин Наварене. Изображение видно исключительно зимой и жители не совсем люди

Бодров

Ещё один из городов Наварена, Бодров, является уникальным оборонительным сооружением. Он лежит на вершине невозможного вида плато, в сущности слово “плато” не вполне уместно. Спроектированное и созданное древними, это скальное образование имеет более 500 футов (150 метров) в высоту и 800 футов (240 метров) в поперечнике на вершине, но только 100 футов (30 метров) в поперечнике у основания. Он напоминает круглый стол с одной ножкой и иногда называется Столовым камнем (хотя, чаще всего, просто Бодровым). Извилистая тропинка вьётся вокруг основания и входит в скалу чуть ниже широкой верхней части. Путь в город ведёт через несколько искусственных пещер и туннелей, которые можно перекрыть во множестве мест.

На самом деле всё основание испещрено пещерами и тоннелями, многие из которых никогда не были полностью исследованы. Многие из этих внутренних пространств, а также вершина идеально плоской скальной формации, хранят остатки машин и сооружений из далёкого прошлого. Высказывается предположение, что внутренний фундамент всего Бодрова может быть металлическим, а каменный кожух был добавлен позже, намеренно или иным образом (в зависимости от истинного возраста первоначальной конструкции).

Но иногда защищённость Бодрова работает против него.Проблемы для вражеской армии или иной опасности действуют и на снабжение самого города. Продовольствие, воду и другие товары необходимо перевезти по длинной дороге вокруг основания горы и через неё в город, крайне усложняет жизнь горожан. Потому, в городе живёт всего около 1000 человек, хотя запросто могло бы разместиться в десять раз больше, в древности так и было. Здания, одни древние, другие просто старые, стоят пустые, оставшиеся от прежних эпох мира или просто с тех времен, может быть, сто лет назад, когда люди верили, что Бодров будет городом огромной важности.

Пустой Дворец, это второй дом королевы Армалу, хотя, как следует из названия, она никогда там не была. Дворец был построен для неё более ста лет назад несведующим, но благонамеренным воздыхателем, который утверждал, что во время войны или других бедствий королева должна приезжать в Бодров. Мудро с его стороны, но все же глупо, потому что он не понимал, насколько искренне она была

предана идее никогда не покидать покоев в Эмпитернального Дома. Жених давным давно умер, но его штат по-прежнему управляет дворцом для королевы, как того требует его последняя воля и завещание.

“Бодров мог бы стать жемчужиной Стидфаста. Отсюда монарх мог править миром, защищенный от всех врагов на все времена — до тех пор, пока не испытает жажду.”

– архитектор Закер

Шаламас, Город Эха

Известный многим как город Эха, Шалламас – это широко раскинувшийся торговый город с населением 80 000 человек, столь же гнуснопрославленный своими ворами, как и богатыми торговцами, на которых те охотятся. Это дом семьи Провани, еще одного аристократического дома Наварена. Провани собирают большие богатства с караванов, которые прибывают в город с южными товарами и уходят с товарами из Наварена. Даже экзотические товары из таинственных земель на севере, такие как жидкий шёлк и синтетическое дерево, текут через Шалламас.

Город Эха окружён впечатляющей каменной стеной со множеством башен. Три главных входа к своему собственному рынку, в центре Шалламаса располагается четвёртый рынок.

Город получил своё прозвище от странного явления, которое не имеет никакого объяснения. Без предупреждения жители города время от времени видят и слышат “эхо” недавних событий. Хотя это эхо кажется реальным, оно больше похоже на иллюзии или голограммы; взаимодействовать с ними нельзя. События могут быть совсем недавними, вроде нескольких минут, так и древними, например год назад В судебной системе Шалламаса эхо свидетеля, видевшего преступление или подтверждающего алиби, так же верно, как и слова материального очевидца. Эхо никогда не наблюдалось с неточностями.

Аргуст Провани, правитель города, содержат крепкую и многочисленную охрану для поддержания порядка, но он также контролирует элитную группу секретных оперативников, называемых теневиками, которые проникают в преступные организации и уничтожают их изнутри. Теневики считаются не менее безжалостными и жестокими, как преступники, с которыми они борются, но они действительно помогают защитить городских торговцев и торговцев от воровства.

Аргуст Провани: Уровень 4, разоблачение лжи или обмана уровня 6
Теневик: Уровень 5, выполнение любых действий хитрости или обмана уровня 7
Подробнее
Бодров, стр. XXX

Янтарный монолит

“Калаваль взобрался на холм, рядом с ним шёл его любимец тхуман. Крошащиеся куски древнего кирпича с каждым шагом превращались в гравий. Наверху он увидел янтарный обелиск, о котором ему рассказывала старуха. Он тянулся в небо на невероятную высоту. Красновато-желтый свет старого, усталого солнца отражался в его углах высоко над усеянной руинами равниной. Даже после всех эонов машина в сердце обелиска всё ещё гудела от энергии. Кольца вращались вокруг

аппарата, двигаясь с нездешней точностью.”

– Священная Хроника верховного отца Калавала, Янтарного папы и основателя Цитадели Проводника и Ордена Истины

Согласно Калавалу, первому янтарному папе (должность получила имя от парящего обелиска), где-то внутри Янтарного монолита находится телепортационное устройство, которое даёт доступ к нуменере, парящей высоко над землёй. Однако, несмотря на описания и объяснения Калаваля, никто никогда не находил его или даже не открыл секрет доступа к внутренностям монолита, поскольку он якобы вошел внутрь и использовал устройство 400 лет назад.

Сегодня это священное место охраняет крепость, которая запрещает кому-либо пройти последним путём верховного отца Калавала. Крепость удерживается солдатами, состоящими на службе у Ордена Истины и не обязанными служить Наварену. Королева терпит их присутствие как уступку папству.

Янтарный монолит плавает на высоте 500 футов (150 метров) над землей и имеет высоту около 2000 футов (600 метров). Он возвышается над так называемой равниной Кирпича, пространством обработанного камня во много миль в поперечнике.

Обелиск водного бога

Этот обелиск, явно каким-то образом связанный с Янтарным монолитом, парит над областью под названием Гарратол в предгорьях Чёрного Риажа. На ныне мертвом языке чум Гарратол значит "Дельта", хотя этот район находится на сотни миль вглубь страны. Однако название очевидно, потому что обелиск втягивает в себя воду из близлежащей реки Тайт, самостоятельно создавая дельту. Некоторые считают, что после этого обелиск посылает воду в воздух, влияя на погоду в Гарратоле. Другие утверждают, что вода направляется к источнику, находящемуся за пределами мира, что, будучи правдой, может быть довольно плохо в долгосрочной перспективе. Однако, учитывая, что обелиску, около миллиона лет и на планете всё ещё есть вода, эффект всёже иной.

Обелиск водного бога парит на высоте 500 футов (150 метров) над поверхностью и имеет почти 2000 футов (600 метров) в высоту. В этом пышном, плодородном регионе много маленьких деревень, но нет больших поселений, поскольку район имеет репутацию опасного. Гарратол является домом для немалого числа смертоносных хищников и чудовищ, а местные жители испытывают большое количество трагических рождений и мутаций.

Туман, стр. XXX

Слухи Наварена

Тёмные слухи: В Гарратоле поговаривают, что Обелиск водного бога по ночам начал светиться слабым жёлто-зелёным светом. Никто не знает причины, но свечение не является постоянным; некоторые считают, что оно связано с фазой Луны. Несмотря на это, были замечены странные люди, проводящие ритуалы в сиянии обелиска.

Пропавший караван: Торговец из Шалламаса ищет наёмников или следователей, чтобы найти изрядно запоздавший караван, который должен был прибыть с севера. Среди ценностей каравана дало три почти бесценных серебряных статуи, которые считаются священными для первобытного племени, живущего под Небеснополями облачнокристаллов.

Призраки Вествуда: Даже куловы, кажется, боятся нового, странного присутствия в Вествуде, что изгнало их из места, расположенного недалеко от южного края. Лесорубы говорят, что “зелёные призраки леса” наконец-то начали мстить всему, на что натыкаются.

Странности Наварена

Предвестник: Странная старуха ходит по краю Вествуда, говоря всем, кто слушает, что в течение следующих десяти лет что-то поднимется из леса и пожрёт целые города. Прежде чем она успеет рассказать большую часть своей истории, она исчезает.

Благословенное событие: Ребёнок, родившаяся всего несколько недель назад в маленькой деревушке под названием Мирбель, исцеляет раны любого, кто прикоснется к ней.

Чёрное небо: Стая из тысячи или более черных птиц весс продолжает возвращаться в древнюю башню на западном краю земли, независимо от того, что делается, чтобы прогнать их.

Биосинт роща: В пятнадцати милях (24 километра) к западу от Бодрова растёт небольшая роща прозрачных деревьев, сделанных из живого синта.

Морское королевство Гхан

Смотрите вдаль, друзья мои.
Внимательно смотрите.
Зеленей холмов, голубее вод
ты никогда не найдешь
чем те, что в сердце у меня, в морей краю.
Смотрите вдаль, друзья мои.
Внимательно смотрите.
Красивее мужей, красивее улыбок
ты никогда этого не найдешь
чем те, что в сердце у меня, в морей краю.
– песня Гхана

Известное своими торговыми судами, так называемое морское королевство Гхан является относительно мирным. Король Лайрд не желает бросать вызов или даже казаться, что бросает вызов королеве Армалу из Наварена или правящему совету Драолиса, но он также не хочет казаться слабым и готовым к подчинению. Так что, он бдительно защищает свои границы, не делая агрессивных шагов. Но самое главное, Лайрд гарантирует, что его торговый флот столь важен для Стидфаста, что никто не захочет пострадать от внезапного краха Гхана — или, что еще хуже, от его внезапного отказа обслуживать прибрежные торговые пути, жизненно важные для большинства девяти королевств.

Холмистые зеленые холмы Гхана известны своими стадами галленандских анинов. Галлены – это длиннотелые травоядные животные, которых ценят за мясо и шкуры. Анин в два-три раза выше человека, они сутулы, безволосы и двуноги, характерны маленькими предплечьями и широкими головами. Эти вьючные животные могут достигать больших скоростей и без устали пересекать большие расстояния. Многие торговые караваны в северной части Стидфаста используют анинов для перевозки грузов или впрягают в массивные повозки.

Король Лайрд живёт в Коралловом дворце у побережья Гхана, а конкретнее в Городе Мостов. В Гхане очень мало аристократии. Большинство людей – свободные

граждане, чья верность принадлежит только своему королю. Мало у кого есть собственные рабы. Губернаторы и мэры управляют районами и городами, но их организация разнообразна и неофициальна. Мореплаватели и скотоводы, гханцы не терпят сильного правительства, и король Лайрд их в этом поддерживает.

Город Мостов

Город Мостов – это столица Гхана, хотя, строго говоря, на самом деле он находится не в Гхане. Протянувшись от берега, несколько древних мостов тянутся более чем на милю к ряду массивных металлических платформ, соединённых замысловатой паутиной других мостов. Сделанные из материалов предшествующих миров, эти широкие мосты и платформы несут дома, магазины, склады и другие здания.

Сегодня население Города Мостов составляет 20 000 человек. Каждая из тридцати двух платформ имеет несколько уровней, и все они используются. Более того, у каждой платформы есть конструкции, которые могут быть использованы в качестве доков для судов и лодок. Поселение можно было бы назвать Городом Пирсов, ибо сеть платформ и мостов представляет собой почти один большой пирс (что вполне уместно для столицы морского королевства). В любой момент времени в городе или вблизи него швартуется сотня или более судов.

Вопреки распространенному мнению, город не плавает. Платформы прикреплены к морскому дну, и многие предполагают, что большие бездействующие машины на каждой платформе – это сверла, которые погрузились глубоко в землю.

Коралловый дворец на самом деле не сделан из коралла, хотя большая часть здания покрыта таким количеством кораллов, что посетитель вполне может ошибиться. Дворец занимает большую часть одной платформы, где причаливают личные корабли короля. Отсюда король Лайрд правит Гханом и его торговым флотом. Ходят слухи, что он готовит секретную экспедицию на большом корабле, чтобы отправиться на запад, в открытое море. Имея в своем распоряжении несколько лучших морских карт в мире, Лайрд знает, что в этом направлении не лежит ни одна крупная суша, но он верит слухам о многочисленной цепи островов, которая лежит в нескольких лигах к западу, куда ещё никто не заплывал. Предположительно, эти острова обитаемы и на них есть экзотические товары, интересные знания, нуменеры и другие товары, которые востребованы в Стидфасте, при условии, что судоходный маршрут возможен.

Гхан
Правитель: король Лайрд
Население: 1,000,000
Столица: Город Мостов
Король Лайрд: Уровень 5, все связанные с парусами задачи и разоблачение обмана уровня 6

Галлен: Уровень 2
Анин, стр. XXX

Мэр Фаронд: Уровень 6; здоровье 24; броня 6; наносит 10 очков урона на дальней дистанции

Рядом с Кефордом раздаётся таинственный, непрерывный и оглушительный шум. Невероятно, но по настоящему слепые люди не могут слышать его. В этом районе

работает банда слепых лесорубов

Омар

Омар – большой шахтерский город. Его жители зарывались в землю и нашли там огромное количество металла в виде огромной погребенной установки или транспортной нуменеры. (Никто ещё точно не определил, что именно они обнаружили под землей.) С помощью тайных процессов шахтеры вырезают из древней структуры большие куски неизвестного ранее металла и выносят его на поверхность, где он может быть расплавлен, с большим усилием, и перекован во всё, что пожелает талантливый кузнец. Этот металл, известный как омароа или лазурная сталь, высоко ценится за свою долговечность и прочность.

Как и многие шахтерские города, Омар – это грубое и жестокое место. Его граждане живут короткой и полной насилия жизнью. Правитель, мэр Фаронд, не уступает в жестокости жителям своего города По мнению многих, она сама поддерживает порядок, благодаря своей почти непробиваемой броне и арсеналу встроенных боевых нуменер.

Шрамированные монолиты

В небе над галленскими стадами Гана медленно плывут массивные гуманоидные статуи. Когда-то эти гигантские объекты были огромными боевыми машинами. Теперь же они просто диковинки — за исключением, пожалуй, отважных исследователей, которые хотят добраться до них и найти путь внутрь. На памяти живущих машины не делали ничего, кроме как плыли по холмам, никогда не удаляясь далеко от своих исходных точек.

Кефорд

Кефорд – это лесопильный городок. Корабли плывут в него по заливу Райнесс, и покидают Кефорд, нагруженные лучшим деревом Стидфаста. Лесорубы Кефорда часто пересекают границу с Навареном, и хотя у этого королевства нет эффективного способа наблюдать за этим участком своей границы, леса слишком густы, наваренские солдаты в этом районе ищут нарушителей из Гхана и, скорее всего, нападут на них сразу же, просто из принципа.

В Кефорде есть деревянный частокол. Около 4000 человек называют это место своим домом, хотя в любой момент времени в городе есть еще около 500 моряков.

Джастон

8000 жителей окруженного стеной города Джастон заняты в основном сельским хозяйством; зернохранилища, скотобойни, сельскохозяйственные орудия, дрессировка животных и множество других подобных работ не дают им покоя. Они простые и практичные люди, которые с большим недоверием относятся к наном и нуменерам, чем другие в большинстве подобных сообществ.

Примерно в 12 милях (19 километрах) к северу от Джастон стоит Деверлауш, большая деревня, насёленная главным образом варьелленам, одним из видов визитёров. Варьеллены Деверлауша и люди Джастона сосуществуют в относительном мире, не принимая полностью друг друга в свои сообщества. Тем не менее, не так уж редко можно увидеть небольшую группу варьелленов, идущих через Джастон и время

от времени получающих хмурый взгляд или косой взгляд.

Ледон

Ледон, город морских торговцев, вероятно, является домом самых богатых граждан Гхана. Его население составляет 20 000 человек, большинство из которых зарабатывают себе на жизнь торговлей, связанной с морем. Верфи Ледона считаются лучшими в Стидфасте, также город известен своими тонко сделанными шёлковыми парусами, точными компасами и зеркалами, а также практически любой другой судостроительной или парусной продукцией.

Городская гавань защищена нуменерой, которая передаёт разрушительные сигналы через воду. С её помощью оператор пробить дыру в корпусе конкретного судна на ватерлинии, потопив судно. Устройство должно заряжаться в течение одного часа, прежде чем его можно будет использовать снова, но это хорошо охраняемая тайна.

Ледоном правит человек по имени Гарибакус. Он стар и не особенно мудр, но происходит из богатой купеческой семьи и имеет связи со многими другими влиятельными кланами и самим торговым флотом.

Святилище Ока: Ангуланские рыцари держат свою штаб-квартиру в Ледоне. Называемое святилищем Ока, это похожее на собор здание является местом, где в ходе сложной церемонии принимаются новые члены. Высокие сторожевые башни и замысловатые изображения в витражах делают здание весьма своеобразным.

Рыцари проводят большую часть своего времени в одиночестве на долгих миссиях и трудных заданиях, возвращаясь в цитадель в редких случаях. Поскольку большинство рыцарей находят только других рыцарей подходящими спутниками, цитадель является домом не только для официальных церемоний — по возвращении рыцаря происходит масса дружеских встреч и романтических связей.

Горстка старых рыцарей, все с титулом великого рыцаря, живут и работают в святилище полный рабочий день. Однако большинство рыцарей не доживают до старости, так что их число невелико.

Гарибакус: Уровень 3
Ангуланские рыцари, стр. XXX
Варьеллен, стр. XXX

Торговый флот

Торговый флот Гхана управляется непосредственно королём, который в душе больше моряк, нежели правитель. Флот насчитывает более 200 судов, которые путешествуют вверх и вниз по побережью Стидфаста, торгуя товарами и собирая деньги. Размеры кораблей варьируются от небольших каботажных судов и коггов до многоместных каравелл и карраков. Две 700-тонных громадины под названием “Запоздавший” и “Железная перчатка” служат флагманами флота.

Гханские корабли сильно страдают от пиратства, и многие из них покрыты синтом или лёгким металлом, чтобы отразить атаки. Некоторые из них также вооружены, а оба флагмана несут массивные боевые нуменеры, которое держит их в полной безопасности.

Моряков флота часто называют штернменам, но, несмотря на название, большинство из них – женщины. Такова традиция флота – никогда не покидать док с большим количеством мужчин, чем женщин на борту. Это считается дурной приметой.

Типичный штернмен: Уровень 3, задачи связанные с парусами как уровень 4

Слухи Гхана

Священный галлен: В горной деревне под названием Иера люди верят, что для того, чтобы заложить фундамент для нового храма, они должны вспахать землю священным белым быком-галленом. Но существо, которое они собирались использовать, исчезло из-под их опеки, и они предложили награду в 100 шинов за его возвращение.

Жидкие призраки: Говорят, что южное побережье Гхана преследуют призраки, но на самом деле это умы и воспоминания людей из далёкого прошлого, которые были загружены в хранилище, использующее интеллектуальную жидкость. Некоторые из сохраненных сознаний теперь блуждают по береговой линии, часто действуя с удивительно разрушительной враждебностью. Единственный способ остановить их навсегда – это найти древний объект, где они хранятся.

Фестиваль: Омар ежегодно празднует своё основание. Во время пьяных пирушек этого года группа воров намеревается использовать праздник в качестве отвлекающего маневра, чтобы они могли проложить туннель в шин-хаус, где хранятся богатства шахтеров, смело используя для этого инструменты шахтёров. Преступники исподтишка ищут помощи. Если им это удастся, мэр Фаронд наверняка назначит цену за их головы.

Странности Гхана

Человек из стекла: Стеклянный человек бродит по холмам Гхана, ища что-то.

Лицо Гхана: В развалинах вдоль побережья, на осыпающейся каменной стене изображено большое, смутно напоминающее человеческое лицо из синта. Если существо с телепатией пытается общаться с лицом, оно иногда отвечает.

Двор сферы: Через кажущиеся случайными промежутки времени шесть стариков и женщин собираются в ветхой каменной башне, выходящей на море. Когда они сидят вместе за круглым красным столом, над башней появляется механическая сфера и передает секреты в их сознание.

Драолис

Это одно из самых населённых и богатых королевств Стидфасте. На его знамени изображено шесть переплетённых сфер, но большинство людей называют его знаменем тигра. Много веков назад Драолис был домом могущественной королевы, которая правила страной твердой рукой. Ее символом был ревущий тигр, а армии сокрушали всех, кто был вокруг нее. Когда её род угас, власть в Драолисе захватил совет богатых плутократов, которые не хотели, чтобы другая наследственная монархия взяла власть в свои руки. Совет Сфер отменил символику тигра, но многие люди помнят легенды того времени и жаждут возвращения былой славы.

Хотя совету не хватает таланта тигров-правителей прошлого, Драолис не забыл их пути. Нация остаётся военной державой, обладающей мощью, сравнимой с мощью её главного соперника – Наварена. На самом деле единственное, что удерживает эти две страны от открытой войны – это орден Истины.

Драолис

Правитель: Совет сфер
Население: 2 500 000 человек
Капитал: Ци

Сказитель в Ци говорит, что в его свёрнутом плаще таится личное измерение, которое проглотит любого, кто ему угрожает.

Подробнее
Янтарный Монолит, стр. XXX
Обелиск Бога воды, стр. XXX

Ци

Самый большой город в Стидфасте. Это здесь расположен Дуркхал, дом ордена Истины и самого Янтарного папы.

Более полумиллиона человек живут в Ци, городе шпилей и фантастически огромных дирижаблей и воздушных шаров, как гелиевых так и на нагретом воздухе. Распространённая поговорка “половина Ци находится в небе " – это преувеличение, но при взгляде на город в неё несложно поверить.

Комплекс Дуркхал в самом сердце Ци – это почти самостоятельный город, огромное скопление библиотек, лабораторий, складов, жилых помещений и административных зданий. В центре комплекса находится священный дворец, служащий резиденцией и офисом Янтарного папы. Более тысячи человек работают и живут в пределах Дуркхала.

Жители Ци часто путешествуют на старомодных воздушных шарах и дирижаблях, потому по всему городу есть множество причальных платформ и высоких металлических мачт. Эти воздушные корабли перевозят пассажиров с места на место вокруг Ци, в различные отдаленные районы, а иногда и на корабли, пришвартованные далеко в гавани. Они редко используются для дальних путешествий, потому что, за редким исключениями, оснащёнными древними технологиями, транспортные средства не способны к длительным путешествиям. Кроме того, большинство мест за пределами Ци не дают возможности пришвартоваться или пополнить запасы дирижаблей.

У Ци есть много крупных рынков, в частности, вдоль доков. Многоуровневый центральный рынок, удалённый от воды, считается одним из самых дорогих и элитных торговых центров Стидфаста. Здесь можно купить и продать всевозможные товары, причем никакая роскошь не является слишком экзотической или фантастической для его магазинов.

Большая часть центральных секций Ци расположены на нескольких уровнях, с декоративными мостиками и приподнятыми дорожками, соединяющими более высокие уровни, и яркими светящимися шарами, освещающими нижние, так что каждый уровень одинаково освещён и красив. Деревья и цветы растут на ухоженных участках и горшках даже в самых густонаселённых районов города, включая участки, которые находятся на высоте десятков футов над землей. Кроме того, здесь часто встречаются большие парки и обнесённые стеной сады. Кварталы, особенно в центре города, часто окружены стенами и сады. Такая практика может породить городское соперничество и весьма негостеприимна к чужакам.

Люди Ци считают себя живущими в центре Стидфаста, а свой город – непоколебимым центром мира. Это высокомерие настолько распространено, что де факто является для горожан незыблемым фактом, возбуждающим ненависть к Ци в

сердцах иногородних.

Хотя город элитарен, не все в Ци богаты. Напротив, те, кто живет во внешних районах, часто весьма бедны. Они должны бороться с тяжелыми условиями жизни и высоким уровнем преступности.

Жев: Элитные полицейские силы под названием Жев состоят из летающих цилиндрических автоматов, созданных янтарным папой более ста лет назад. Жевы держатся в основном в центральных районах, поскольку их недостаточно, чтобы патрулировать весь Ци. Город вырос за последние сто лет, и хотя правители имеют возможность отремонтировать существующие Жевы, им не хватает материалов и умения создавать новые.

Клан Мариш: Дита Мариш – глава крупной семейной преступной организации, которая ведет большую часть незаконной деятельности в Ци. Эти преступления состоят в основном из грабежа, контрабанды и купли-продажи краденого, но убийство по контракту также входит в их компетенцию. Семья Диты, которую большинство людей называют кланом Мариш, наполнена самыми опасными личностями в городе.

Мэр: Марвир Ранн мэр Ци, назначенный Советом Сфер. Он живёт в дирижабле и никогда не ступает по земле, полагая, что если он это сделает, то заболеет и умрет. Ранн – хрупкий и, вероятно, безумный старик, постоянно окруженный толпой почти голых мужчин и женщин, которые исполняют каждую его капризную прихоть. К счастью для Ци, город фактически управляет сам собой, а у Янтарного папы есть деньги, рабочая сила и влияние, чтобы сделать всё, что нужно сделать

Дита Мариш: Уровень 4, все задачи, связанные разоблачением хитрости и обмана уровня 7

Марвир Ранн: Уровень 2

Жев, стр. XXX

Эмбер Поуп, стр. XXX

Подробнее

Город мостов, стр. XXX

Галлен, стр. XXX

Гхан, стр. XXX

Замок Саррат

Семьдесят лет назад богатая, могущественная семья Хорги объявила древнее строение своим. Хорги обнаружили, что большая часть здания пуста, но в нем были устройства, которые могли создать съедобную пищу для сотен людей одновременно, достаточно, чтобы прокормить не только семью, но и все их поместье и большую свиту. Что ещё более странно, как только они переехали в свой новый “замок”, он начал расти. Увеличиваясь в основном в высоту, замок Саррат теперь достигает почти 600 футов (180 метров) в высоту и всё ещё растет. Стены, полы, несущие конструкции и многое другое развиваются в быстром темпе — замок растет не медленно, а рывками. В считанные мгновения появляется новая комната, коридор или целый уровень.

Предполагают, что новые части замка строятся с помощью процесса, который преобразует воздух вокруг здания в металл, синт и стекло. Однако никто не знает, как и почему это происходит.

Нараниал Хорги, глава семьи – прославленный фехтовальщик. Это спокойный, властный человек с седеющими бакенбардами и украшенной драгоценными камнями

повязкой на глазу.

Замок Саррат унес жизнь по крайней мере одного члена семьи Хорги, оказавшегося в неподходящее время и в неподходящем месте. Посетителям желательно смотреть, куда идут.

Нараниал Хорги: Уровень 5, атака и защита со своим клинком уровня 7

Малегран: Уровень 7

Сестра Тевера: Уровень 3, попытка влиять на других словом уровня 5

Бараксис: Уровень 5; здоровье 30; броня 4

Четвёртая марка

Над грохочущими волнами Эльдан Фирта возвышается Четвёртая марка, напоминающая гигантский вертикальный топор или молот. Узкое, похожее на башню основание возвышается на 500 футов (150 метров) или более, а серповидная вершина имеет 100 футов (30 метров) в поперечнике. Войти в Четвёртую марку – дело несложное. Открытый дверной проем на уровне земли обеспечивает доступ к винтовой лестнице, которая ведет через шахту наверх. Однако на этом ваш прогресс заканчивается, ибо никто никогда не открывал гладкий люк из синта, через который можно попасть в “голову” высокого сооружения. Удрученные исследователи уныло спускались после того, как попробовали взрывчатку, разрушительные лучи и всевозможные режущие инструменты. Ни один из них не оставил даже следа.

Гуарал, рыбак из соседней деревни как-то сказал:

– Это старое бельмо на глазу получило свое название от легенды, которую мне рассказывал мой дедушка. Люди того времени говорили, что тогда их было больше — точнее, четыре. Все они стоят там, наблюдая за заливом. Называли их "четыре метки", будто они обозначали какое-то особое место или что-то в этом роде. Старики говорили, что некоторые люди пришли из-за моря и вошли в каждую из них, по очереди, а когда они закончили, три башни погрузились в море. Но когда они добрались до последней, что-то их там напугало. Они сбежали, а башня так до сих пор ми стоит.”

Беот

Некогда Беот был священным городом самопровозглашённых прорицателей и чудотворцев, но их предполагаемого предвидения было недостаточно, чтобы предупредить о чуме, поразившей поселение чуть более года назад. С тех пор треть из 14 000 жителей города умерли или заболели настолько, что не могли встать с постели.

Жрецы Эонов изо всех сил пытаются придумать лекарство от чумы, но пока безрезультатно. Люди Беота назвали его "беззубой желчью", потому что одним из первых симптомов является то, что у жертвы начинают выпадать зубы. Однако к этому моменту уже слишком поздно, и жертва, скорее всего, умрет в течение недели.

Арка недуга: Хотя у них нет лекарства, городские жрецы Эонов создали устройство, которое они называют аркой недуга, мощеную, свободно стоящую арку около 10 футов (3 метров) в поперечнике. Она светится всякий раз, когда кто-то с беззубой желчью проходит через неё. Новички обычно проходят через арку по пути в город и обратно, но некоторые обеспокоенные жители используют арку, чтобы проверять свое здоровье каждый день.

Интересные жители

Малегран, высокопоставленный жрец Эонов в Беоте, день и ночь ищет средства чтобы покончить с чумой. Он высок и относительно молод, с угловатым лицом. Жрецы Эонов были редки в Беоте до прихода болезни, поэтому он и его коллегам пришлось поселились там, где раньше был большой зал собраний города. Вот уже год этот зал используется как больница.

Сестра Тевера, жрица так называемых “старых путей”, также известных как культ Науза, Звёздного Бога. Звёздный Бог почитался местными жителями на протяжении сотен лет, с тех самых пор, как упавшая звезда разбилась в Беоте, и люди утверждали, что видели, как гигантский, похожий на человека дух поднялся из кратера. Теперь храм старых путей стоит на месте священного кратера.

Когда три месяца назад мэр города умер без очевидного преемника, многие надеялись, что сестра Тевера возглавит их. Несмотря на то, что она отличный оратор, у Теверы нет опыта, чтобы управлять Беотом. Она также противостоит жрецам Эонов на каждом шагу, делая их работу ещё более трудной.

Телохранитель и приспешник сестры Теверы Бараксис – интересное зрелище. Металлическое сияние покрывает его кожу, с тусклыми матовыми паутинами, переплетающимися на концах. Даже в его радужках и зрачках видны слабые перекрестные штрихи. Металлическая плоть была частью Бараксиса с самого рождения— это органическая особенность загадочного происхождения.

Кордех

Зловоние мяса крупного рогатого скота и навоза встречает вас задолго до того, как вы входите в высокую каменную стену, которая окружает Кордех. Как путешественник, вы, вероятно, предпочтёте пройти мимо города, но город с населением 7000 человек – это последнее убежище на протяжении многих лиг по дороге через опасную пустыню под названием Тёмные Холмы.

Кордех заполнен торговыми и племенными загонами, а также скотобойнями для шиулов – крупных существ с четырьмя широкими рогами и ценным мясом. Скот рождается и умирает в Кордехе, но в промежутках он пасётся в окрестных землях (где на него охотятся сломанные гончие и другие хищники, а также бандиты). В радиусе 10 миль (16 километров) вокруг города было возведено не менее двадцати защитных деревянных частоколов построенных вблизи или вокруг небольших деревень, чтобы защитить стада шиулов ночью.

Эти опасности также объясняют, почему город имеет такую высокую, хорошо построенную стену, которая опоясывает в основном грубые деревянные здания, загоны для скота, построенные из найденных листов металла или синта, ну и грязные, залитые навозом улицы.

Башня Аулифекса: В центре этого грязного, ветхого скотоводческого городка возвышается любопытное сооружение. Парящая металлическая дорожка изгибается вверх к светящемуся входу в то, что кажется металлической башней высотой в сотни футов. Странные крыловидные гребни расположены асимметрично вдоль внешней поверхности. Это башня Аулифекса

Аулифекс – правитель Кордеха. Он не называет себя никаким другим именем и зовёт себя колдуном. По правде говоря, башня – это артефакт предшествующих миров, а Аулифекс достаточно овладел её секретами, чтобы владеть великим множеством сил, включая исцеление тяжёлых ран, заливание врагов огнём и наблюдение за далекими местами.

Замок Авентур

В центральной части королевства находится скромный замок Авентуры, аристократки, под кожей которой видны сложные узоры света. Несмотря на своё боевое мастерство, Авентура влекается нуменерами и мечтает однажды полностью слиться с машиной, вознестись к некоему типу божественности, как это, по ее мнению, когда-то делали люди прошлых эпох. С этой целью она принимает ученых и нано, проводящих эксперименты, чтобы проникнуть в тайны нуменеры. Ее замок Авентур стоит над сетью секретных подземных лабораторий и мастерских для различных проектов.

Наездники ветра: Два самых успешных ученых/техника – это Терени и Поулла. Они освоили процесс создания самоходных планеров названных наездники ветра — очень быстрых, одноместных летательных аппаратов, которыми чрезвычайно трудно управлять.

Драолисские военные уже используют наездников ветра в качестве разведчиков, но генерал Демирих решил использовать их в большом количестве, атакуя врагов сверху волнами. У Терени и Поуллы нет возможности производить наездников в таких количествах; некоторые детали и материалы встречаются редко.

Наездника ветра можно купить за 8000 шинов, но спрос на высок, а список ожидания длинен. Анатреа и её личная охрана следят за тем, чтобы никто не попытался воспользоваться изобретателями, находящимися под ее защитой.

Реттон Бален: Уровень 6

Маргр, стр. XXX

Сломанная гончая, стр. XXX

Аулифекс: Уровень 6; обладает широким разнообразием сил, находясь в башне; призывает устройства внутри стен башни наносить 12 единиц урона огненными взрывами на большом расстоянии

Анатреа: Уровень 5; броня 4

Терени и Поулла: Уровень 3, всё понимание нуменер уровня 6

Генерал Демирих: Уровень 5, Уровень 6 при совместной работе по крайней мере с двумя другими военнослужащими

Подробнее

Ледон, стр. XXX

Слухи Драолиса

Смертоносные сёстры: Недавно объявилась пара воровок, прекрасных сестер по имени Гаера и Фунай, одна из которых выдает себя за аристократку, а другая – за её служанку. Они используют эту уловку, чтобы получить доступ практически в любое место. Интересует их не только богатства или нуменеры, они убивают своих жертв и удаляют позвоночник. Почему они забирают хребты и как остановить сестёр?

Насекомная чума: Очень много тёмно-зелёных насекомых появилось в Кордехе, и никто не видел их раньше. Эти странные насекомые питаются металлом, причиняя много вреда. Жрецы Эонов верят, что у них есть решение, но оно требует большого разнообразия редких деталей для сложной машины, радиация которой будет отгонять вредителей.

Имплантированные воспоминания: Исследователь Реттон Бален упал в чан со странным материалом в затерянной на века лаборатории. Вся его правая рука теперь представляет собой биомеханическую конструкцию, и червеобразные усики

пронизывают его тело, постоянно разрастаясь и расширяясь. Реттон также утверждает, что приобрел воспоминания, которые не являются его собственными, и он ищет помощи в их понимании, или, возможно, помощи в поиске лекарства от своего уникального недуга в той самой лаборатории.

Странности Драолиса

Рабы разума: Богатый купец едет по земле в массивной повозке, запряженной рабами-марграми, удерживаемых мощным устройством для воздействия на разум.

Пожиратель мозгов: К западу от Беота стоит огромная, похожая на башню машина. Если кто-то приближается, у неё вырастают острые щупальца, которые отрубают головы и выкачивают мозги.

Странный скакун: Могучая глефа, чьё покрытое шрамами лицо покрыто золотой полумаской, скачет на странном существе. Она называет его "лошадью" и утверждает, что разморозила зверя из древней могилы.

Тэмор

Одно из самых маленьких и наименее процветающих королевств Стидфаста, Таэмор часто затмевается соседями. В сущности, другие королевства считают его чем-то вроде шутки.

Но так было не всегда. Окруженный двумя реками и горой, Тэмор когда-то был безымянным, но очень желанным участком земли, частью трехсторонней войны между Навареном, Драолисом и Малевишем. Каждая держава хотела заявить свои права на плодородный треугольник.

В разгар борьбы один человек взял на себя смелость претендовать на место, которое он позже назвал Тэмором. Голдгард Лэндон был грозным воином, который знал всё о том, как защитить регион от нападения нескольких королевств, но абсолютно ничего не знал о том, как управлять королевством самому. При правлении Лэндона границы Тэмора всегда были хорошо защищены и охранялись даже от самых могущественных врагов, но этого нельзя было сказать о людях и поселениях само йстарны.

После смерти Лэндона его сын Калдон завладел Таэмором и управлял им (если это можно так назвать) так же, как и его отец. Он произвел на свет множество детей, но ни один из его наследников не выжил, и после его смерти трон в Обрыве занял некто Холива хотя никто не может точно вспомнить, откуда взялся тот и какие навыки позволили ему править.

Сегодня то, что другие королевства смотрят на Тэмор сверху вниз, является источником боли и смущения для Холиву, поскольку он считает, что его королевство могло бы стать великой страной, если бы только другие могли видеть то, что видит он.

К сожалению, то, что он видит, очень мало является реальным или истинным. Хотя Тэмор – это область глубоко погребенных богатств, чистых вод и плодородных земель, которые ещё не принесли плодов, Холива не видит ничего из этого. Он не видит умных, трудолюбивых людей или их потенциал стать великими лидерами, учителями, воинами и учеными.

Вместо этого всё, что видит Холива, рассматривается через призму теней его визиря, Руки Мелха, и эта рука побуждает его только к одному: к восстановлению стада теней.

“Стадо теней,” - говорит ему Рука, - “это группа темных бесформенных созданий, рожденных злым разумом, который старше самого королевства. Освободите их, и именно они, помогут Тэмору стать тем, чем он был когда-то. Они поставят на колени

весь Стидфаст, нет, весь мир, и увенчают вас с великой славой.”

Холива верит словам Руки. Есть только одна проблема: рука, которую слушает Холива, – его собственная. Человек проводит часы бодрствования, разговаривая со своей собственной частью тела в форме теневой марионетки. Почти каждую ночь он бодрствует, именно тогда светошары обеспечивают наиболее чётко очерченную теневую марионетку и, таким образом, когда он верит, что может услышать совет своего визиря наиболее верно.

Пока Холива собирает все ресурсы страны для единственной цели, возрождения стада теней, под его затуманенным взглядом люди работают ловко и тихо. После того, как последовательные правители почти не имели навыков лидерства, народ Тэмора научился быть самодостаточным.

Конечно, никто не шепчет, что Холива Первый, возможно, давно потерял рассудок — это было бы предательством. И никто не шепчет о древних временах, когда стадо теней с грохотом неслось по всем землям, укрытым тями Чёрного Риажа, — это было бы суеверием.

Недавно группа исследователей обнаружила и активировала устройство, создавшее постоянный проход под названием Великий простор. Он позволяет мгновенно перемещаться из Тэмора в далекую страну Корао, что протянулась вдоль северо-восточного побережья.

Тэмор
Правитель: Холива Первый
Население: 900 000 человек
Столица: Ауспар

“Проблески", которые иногда испытывают люди в Девятом мире, странные, случайные проблески образов или информации, которые могут исходить из всепроникающей инфосферы, кажутся несколько более распространенными на севере Тэмора.

Подробнее
Драолис, стр. XXX
Дуркхал, страница XXX
Ци, стр. XXX

Ауспар

Расположенный на реке Вир Ауспар, является столицей Тэмора. Нехватку жителей, не более 20 000 жителей королевства живут в его пределах, он компенсирует высотой. Некоторые называют Ауспар Городом Игл, поскольку его небеса отмечены высокими, тонкими сооружениями: зданиями, колоннами, флагштоками общественными произведениями искусства и многим другим. Жители тянут длинные, тонкие кабели от своих крыш до самых высоких краев Тёмных Холмов, надеясь присоединиться к соревнованию.

Они не гонятся ни за какой формой бога, ни за небом, ни за тем, что может лежать за ним. Просто жители Ауспара чувствуют глубокое родство со своим королевством и верят, что если все смотрят на них свысока, то и они должны отплатить им тем же. В любой день вы обнаружите, что жители поднимаются по игольчатым сооружениям, используя лестницы или антигравитационные пояса или пневматические устройства, и находят или строят насесты, с которых они могут смотреть на

окружающие королевства сверху вниз в самом буквальном смысле.

Обрыв – самое высокое и тонкое здание в Ауспаре. Он начинается как прямоугольник, достаточно большой, чтобы вмещать жилище и офисы лидера, но по мере роста сужается, становясь всё более и более бесполезной по мере того, как структура становится всё тоньше и тоньше. Каждый год Холива платит кому-то, чтобы тот поднял высоту Обрыва ещё больше. В наши дни это опасная работа, и большинство тех, кто берется за нее, знают, что это самоубийственная миссия. Холива не взбирается на Обрыв (или на любую другую иглу Ауспара) уже много лет.

Джирейк

Задуманная и заказанная Калдоном, чтобы уберечь свою жену, одиннадцать сыновей и четырёх дочерей от любых будущих войн, чтобы его наследие могло жить дальше, Джирейк в равной мере и город и крепость. Сегодня в нем проживает около 30 000 человек, но изначально он был построен только для шестнадцати. С его тройными стенами (одна из редстоуна, одна из лимнелвуда и одна из электрифицированного синта) соединенными переходами между зданиями и сторожевыми башнями в каждом углу города, Джирейк мог бы быть одним из самых защищенных мест Стидфаста.

И это не учитывая самого необычного защитного механизма города: плавучего, автономного сооружения, привязанного в центре Джирейка. Это яйцевидное сооружение, называемое Эйреном, также было заказано Калдоном. Он собрал столько знатоков нуменер, сколько смог найти, и приказал им спроектировать сооружение, которое могло бы вмещать до двадцати человек в течение двух месяцев, обеспечивая продовольствие, кров, рециркулированный воздух и, как только веревки будут перерезаны, путь к спасению от любой войны, которая могла бы бушевать на земле. Экспертам потребовалось более десяти лет, чтобы построить такую машину, и к тому времени, когда она была закончена, дети Калдона были подростками, недовольными тем, что они застряли в одном городе из-за паранойи своего отца. Но в конце концов своё яйцо он получил.

Джирейк оказался колоссальной тратой времени и денег. Наследники Калдона использовали город как свою личную игровую площадку, но он ни от чего их не защитил. Хотя во время их пребывания в городе война их не коснулась, возникла еще одна опасность — Эйрен подхватили вирус от младшей дочери Калдона, Ампель. Полагая, что эта особенность является неотъемлемой частью физиологии человека, Эйрен продублировал вирус и распространил его на других детей. В течение шести недель все дети Калдона были мертвы, а его жена недееспособна. Эйрен запечатали и был издан закон, запрещающий кому бы то ни было входить в здание. Городские ворота были оставлены открытыми из уважения к мёртвым. Хотя до своей смерти Калдон правил ещё почти двадцать лет, он так и не вернулся в Джирейк.

Сегодня город почти забыл свою первоначальную роль защитника и убийцы мечты Калдона о будущем. Хотя Эйрен всё ещё стоит на привязи над центром Джирейка, жители почти не замечают его. Он стал лишь ещё одной частью истории, в которой они живут.

Нано по имени Гаэра в Джирейке могла создавать самые разнообразные детонации (стр. XXX), но она умерла во время взрыва в своей лаборатории. Ее дочь продает сотни взрывчатых веществ, которые Гаэра оставила в хорошо охраняемом магазине.

Примерно в возрасте двух лет все дети в городе Стирк начинают иметь одного и того же воображаемого друга. Её зовут Олпенда.

Подробнее
Жев, стр. XXX

Слухи Тэмора

Лицемерные спасители: группа людей, называющих себя Спасителями, начала проповедовать на улицах Джирейка. Одетые в тёмно-пурпурные одежды и стоящие в круге под Эйреном, они рассказывают истории о смертоносных существах, растущих внутри строения, существах, которые скоро разорвут яйцо и разольются по всей Земле. Они обещают, что те, кто присоединится к Спасителям, обретут искупление, но они не откроют, как это сделать, пока вы не станете членом их ордена.

Кувшинные растения: На восточном берегу реки Септим укоренился новый вид растений. Эти кувшинные растения выращивают листовые ловушки, которые достаточно велики, чтобы ловить крупных птиц, грызунов и рыбу. Чи Брогс, известный член Сараценианцеы, изучает новые растения и полагает, что они являются частью заговора, направленного на проникновение в Тэмор, но сам он не смог обнаружить никакой дополнительной информации.

Дикие звери: Ночью жители маленькой деревни Аагар слышат звуки, похожие на стаю диких животных или машин, бегущих и лязгающих по улицам. Те, кто осмеливается выйти на улицу, не видят ничего необычного, но утром обычно появляются признаки кровавой бойни. Пока были убиты два горожанина, их тела выглядели так, словно их терзали механические когти. В деревне введён комендантский час, но перепуганные жители пребывают в растерянности.

Странности Тэмора

Вверх и вдаль: Каждое утро, вскоре после рассвета, можно увидеть круглый голубой шар, поднимающийся оттуда, где река Вир спускается с горы. Шар, похоже, не выходит из воды, и никто не смог поймать его — или даже проверить, что это один и тот же шар каждый день.

Чёрная голова: На краю Чёрного Риажа, к востоку от Джирейка, вырезан предмет, напоминающий голову. Высотой он почти с человека, и имеет странные выступы из различных стеклоподобных материалов, которые светятся в различных узорах.

Человек горы: На изгибе Чёрного Риажа, на высоте почти 100 футов (30 метров) вверх живет человек, который построил похожее на гнездо убежище. Кажется, он никогда не спускается с горы. Птицы и другие виды летающих существ приносят ему пищу и различные предметы. Они особенно любят глазные яблоки и без колебаний попытаются взять их у того, кто ими пока пользуется.

Малевиш

История известного своими унылыми пейзажами и закалёнными людьми Малевиша, это история войны и будущих завоеваний. Но всё же после сокрушительных поражений прошлых десятилетий его военачальники успокоились. Йорвик, нынешний король Малевиша, не кровожадный деспот, как его предки. На самом деле ему всего три года. Его кузен, Эллабон, занимает пост регента, вероятно, до тех пор, пока юный Йорвик не пройдет ритуал второго рождения в возрасте тринадцати лет.

Многочисленные деревни усеивают Малевиш. Эти фермерские общины обычно малы и бедны, немногим больше, чем крытые соломой хижины, собранные в

оборонительные круги вокруг общего загона для косматых коз. Скверные дороги редко используются – жители этой тёмной страны по возможности остаются в своих изолированных деревнях. Они запирают двери на ночь и молятся мстительным, но внешне равнодушным богам.

Их страх не напрасен. Малевишу постоянно угрожают шайки нелюдей и бандитские кланы. Первые бродят небольшими неорганизованными группами, в то время как вторые, под командованием короля разбойников Полеле, пугающе едины и организованы. Многие из воинов Полеле – ветераны прошлых войн Малевиша, которые мало что знают кроме войны и крови. Ходят слухи, что разбойничьим кланам предлагали стать наёмниками для иноземных королей. Хорошо это или плохо для Малевиша, если это вообще правда, ещё предстоит выяснить.

Аристократы Малевиша ездят на высоких бронированных колесницах, запряженных нелюдьми и рабами-людьми. Дворяне владеют тем немногим богатством, что есть в королевстве, в то время как крестьянство живёт на грани голода.

Фантастически огромный разлом, известный как Бездна Войль, служит южной границей страны. Эта дыра в земле местами достигает 25 миль (40 километров) в ширину, но она сужается по мере спуска. В большей части его западных пределов глубина пропасти составляет около 1 мили (1,5 километра). Однако он никогда не был полностью исследован, и хотя самая глубокая точка, до которой еще не добрались, находится более чем в 10 милях (16 километров) под поверхностью, известно, что в некоторых местах пропасть гораздо глубже.

Некоторые называют Бездну Войль более древним именем – Рана Земли. Согласно легендам она возникла, когда жители предшествующей эпохи вели войну с захватчиками из другого мира. Захватчики применили оружие невероятной мощи, уничтожив в одно мгновение множество крупных и влиятельных городов. Некоторые предполагают, что эти враги пытались уничтожить всю планету, пробиваясь в ядро мира, как убийца, пронзающий жертве сердце. Если это правда, то попытка явно провалилась, но это наводит на мысль, что Бездна Войль может быть глубже, чем многие думают.

Бездна разделяет Малевиша и Пифаронскую Империю. Хотя обе страны мечтали о завоевании, пропасть делает прямой конфликт невозможным.

Малевиш
Правитель: Король Йорвик (Регент Эллабон)
Население: 1 200 000 человек
Столица: Триест
Регент Эллабон: Уровень 4, различение обмана и все типы взаимодействий уровня 5

Сараценианцы – это группа учёных, которые изучают и поклоняются уникальным растениям (см. стр. XXX).

Нелюдь, стр. XXX
Полеле, король разбойников: уровень 7, атака и защита (и урон) уровня 9; броня
Подробнее
Беот, стр. XXX
Замок Саррат, стр. XXX
Малегран, стр. XXX
Сестра Тевера, стр. XXX

Стиртал

Город Стиртал был построен на северном краю Бездны Войль. Здесь проживает около 100 000 человек, что делает его одним из самых крупных городов Стидфаста. Хотя большая его часть стоит на плоской вершине утеса, часть города стекает вниз по склону. Из стены пропасти торчат древние сооружения. Некоторые из них населены, а другие – широкие металлические трубы и платформы, поддерживающие жилища и предприятия. Наиболее драматичной чертой является улица, которая тянется от стены пропасти примерно на тысячу шагов и затем резко обрывается. Другие улицы вдоль скал параллельно стене, соединяя далеко выступающие перпендикулярные выступы. Скальные жилища – самые ценные строения в Стиртале, так что это дома и предприятия богатых и влиятельных людей, которых в городе более чем достаточно.

Правитель Стиртала – женщина, принявшая титул губернатора. Её зовут Марризек, и она утверждает, что правит не только Стирталом, но и всей Бездной Войль от имени короля Йорвика. Скорая на действия (и гнев), Марризек – пожилая, смелая, дерзкая и харизматичная. Её верные городские стражники называются тирнами. Каждый облачённый в чёрно-золотые доспехи тирн хорошо владеет двумя мечами, на одном из которых написано слово “Справедливость”, а на другом “Милосердие". Тирны суровы, жестоки и деспотичны, в Стиртале распространена шутка, что они используют первый клинок неправильно, а второй редко.

Нынешний регент Малевиша, Эллабон, живет в Стиртале, несмотря на то, что традиционная столица самая Триест. Мальчик-король живет вместе с ним .

Существо по имени Куанон обитает в нижних частях Стиртала. Формально гуманоидный он установил в себя столько механизмов и биомеханических имплантатов, что трудно представить, как он выглядел изначально — или если он вообще был человеком. Возможно, Куанон – один из ведущих экспертов Девятого мира по источникам энергии и электрогенерации. В его мастерской найдётся батарея или блок питания для любого устройства, а его эксперименты по передаче энергии по беспроводной сети (точнее, подключению к полю “свободной энергии”, которое, как он обнаружил, пронизывает Девятый мир) означают, что он почти наверняка может перезарядить любое истощённое или обесточенное устройство. Однако цены у него крайне высоки. Даже самая простая батарее для наименее значимого устройства, вероятно, встанет в 100 шинов или больше. Редки или более мощные батарее, могут быть около 10 000 шинов, немалое богатство даже для королей. Однако, Куанон может согласиться и на бартер, так как он любит собирать интригующие устройства для своих экспериментов.

Неверлост

Большой замок и окружающий его город, возвышающийся над Джаббунарскими полями в самом сердце королевства. В городе меньше тысячи фермеров и скотоводов, а замок является наследственным домом герцога Теомала и его клана. Во времена великой нужды тысячи людей неделями или месяцами прятались в стенах замка, и, верный своему названию, замок никогда не падал. Семья герцога всегда окажет убежище, но за немалую плату. Каждый раз, когда Неверлост используется в качестве убежища, семья становится всё более могущественной и богатой.

Марризек:Уровень 3, Все типы взаимодействий уровня 6; силовое поле в наруче обеспечивает броню 3

Герцог Теомаль: Уровень 4; броня 2

Типичный тирн: Уровень 4; броня 3; делает две атаки мечом одним действием

Куанон: Уровень 6, понимание нуменеры и ремесло уровня 7; броня 3
Советник Рашик: Уровень 3, Все виды знаний и взаимодействия уровня 4

Триест

Официальная столица Малевиша, стоит на реке Септим, но местный королевский дворец, потому что регент Эллабон правит из Стиртала. Рушащиеся здания из серого камня тянутся вдоль улиц Триест и, как и дворец, многие из них заброшены. Однако речной рыночный квартал ещё процветает, и баржи заполняют реку Септим. В общей сложности в Триест проживает 25 000 человек, хотя в былые дни было вдвое больше.

Эллабон непосредственно управляет городом, а также королевством в целом, но его советник, советник Рашик, склонен к делам, которые касаются только самых бережливых. Добродушный малый, Рашик улыбается своей дедовской улыбкой, когда кто-то говорит, что он регент регента. Хорошо образованный человек, он хотел бы, чтобы Триест стал центром обучения, в котором люди Малевиша всегда испытывали недостаток. На данный момент, однако, эта цель – всего лишь мечта, поскольку его город изо всех сил пытается удержаться от краха, а жители окрестных земель борются выживание.

Борег

Борег стоит на южном берегу могучего Вира. Рыбаки и торговцы составляют значительную часть 12 000 жителей города.

Над городом и рекой, на вершине красных утёсов, возвышается замок Двал, дом Леди Воунт. Эту знатную особу часто называют королевой речных пиратов, а иногда и баронессой-разбойницей. Она владеет скипетром, гнуснопрославленной нуменерой, известной как Разоритель, который она использует, чтобы сплавлять тела людей с опасной речной рыбой, так она создаёт и контролирует армию которая блокирует путешествие вниз по Виру для тех, кто не платит ей непомерные пошлины. Совет Драолиса угрожает принять меры против Леди Воунт, если регент Малевиша не остановит её грабежи, но до сих пор никто по обе стороны Вира не выступил против нее.

К югу от Борега стоит древнее сооружение, называемое Стеной Эренина. Эта изогнутая металлическая стена имеет толщину 3 фута (1 метр), достигает высоты 15 футов (5 метров) и тянется более чем на 100 футов (30 метров) в длину. Она переливается потоком цветов и форм. Иногда стена показывает понятные образы, и многие верят, что она предсказывает будущее, пророчествует или передает жизненно важные секреты тем, кто должен знать. Слишком долгое пребывание в непосредственной близости от стены может довести до смерти, поэтому визиты обычно короткие.

Йент

В Йенте проживает 14 000 человек, это торговый город расположеный на уникальной границе. Йент построен вокруг комплекса-нуменеры, в котором находится большой межпространственный портал. Исследователи и учёные активировали портал тринадцать лет назад и обнаружили параллельную вселенную на другой стороне — мир, очень отличающийся от Девятого мира, но в чем-то похожий. По ту сторону ворот странные ландшафты, странная флора и фауна, но люди могут выжить там. На самом деле, это дом для небольших обителей людей — или существ, настолько похожих на людей, что их почти невозможно отличить. Однако их мотивы и мировоззрение

чужды; даже когда преодолеваются языковые барьеры, жителям Девятого мира трудно по-настоящему понять их. Тем не менее, жители Йента наладили торговлю с ультратерриториалами и называют свой мир “Новым Йентом". Ультратерриториале желают странных вещей – растений, животных и веществ, довольно распространенных в Девятом мире. В обмен же они предлагают уникальные устройства. Большинство из этих предметов, по-видимому, не имеют никакой ценности, кроме как в виде безделушек.

Порталом в Новый Йент пользоваться сложно и насколько кто-то понимает, открыть его можно только с этой стороны. Но некоторые опасаются, что ультратерриториалы проникли в Йент, выдавая себя за людей Девятого мира с таинственной целью. Другие считают, что ультратерриториалы – это потомки дальних путешественников и исследователей с Земли, которые теперь просто хотят вернуться домой.

Безотносительно истинности слухов о крупномасштабном проникновении, по крайней мере один человек с другой стороны прячется среди людей Йента. Ультратерриториал Нариив тайно обитает в городе, выдавая себя за владельца кожевенной мастерской. Он – беженец из параллельной вселенной, преследуемый собственным видом за преступления, совершённые (или, как он утверждает, якобы совершённые) в его собственном мире. Нариив – искусный воин и мастер различных видов оружия и боевых стилей, многие из которых никогда прежде не встречались в Девятом мире.

История известного своими унылыми пейзажами и закалёнными людьми Малевиша, это история войны и будущих завоеваний.

Не так давно к востоку от Неверлоста были обнаружены тела мертвого филетиса и не менее мёртвого медведя-опустошителя, сросшиеся вместе.

Филетис, стр. XXX

Медведь-опустошитель, стр. XXX

Леди Воунт: Уровень 5, защита уровня 7; броня 4; владеет Опустошителем (артефакт уровня 8, который навсегда превращает любого находящегося недалеко от реки в земноводное существо, которое охотно служит носителю)

Шиул, стр. XXX

Подробнее

Тэмор, стр. XXX

Наездник ветра, стр. XXX

Слухи Малевиша

Недовольный воин: Стареющий военачальник по имени Гаргарт стремится спровоцировать новый конфликт, который вернет его земле былую славу, распространяя рассказы о вторжении наваренцев. Он собрал небольшое, но растущее число сторонников, которые немногим больше, чем причиняющий неприятности шумный сброд.

Светящаяся пирамида: Ночью, на вершине отдаленного выступа скалы, вы можете увидеть светящуюся пирамиду, которая в пять раз выше человека, но только в три раза шире. Днём пирамиду невозможно найти. Ходят слухи, что это мощный источник энергии, который даст великую силу и стойкость любому, кто прикоснется к нему.

Украденное зерно: Деревня Бруш собрала в этом году хороший урожай, но все зерно исчезло из хранилища. Юный очевидец рассказывал, что в воздухе открылась дыра,которая втянула всё зерно, а затем исчезла. Без этого зерна люди Бруша, вероятно, не переживут зиму.

Странности Малевиша

Облачная машина: Тележка, запряженная парой шиулов, управляемая двумя очень маленькими и старыми мужчинами, везёт громоздкое устройство. Машина пыхтит и извергает пар и дым, которые, по-видимому, влияют на погоду.

Вмороженная в кристалл: В горах на востоке лежит массивный осколок кристалла, 30 футов (9 метров) в высоту и 12 футов (4 метров) в поперечнике. В центре кристалла застыла женщина в старинном платье.

Грибковый бассейн: Изолированный пруд недалеко от центра страны служит домом огромному грибковому организму. Он порождает псевдоподии, которые захватывают добычу и втягивают тащат её на съедение.

Искобал

Уверяю тебя, Искобал спокоен и безмятежен, истинная жемчужина Стидфаста. Добрый король Искобала живет в Мулене, большом прибрежном городе, чьи стеклянные башни одинаково мерцают в свете солнца и луны. За его стенами кроткие фермеры выращивают золотистую пшеницу. Реки кишат рыбой, а леса – дичью. Благородные рыцари присматривают за жителями прекрасного Искобала, чьи дороги безопасны, а каждая деревня и город счастливы и довольны. Благословленный всеми невидимыми богами, Искобал – это рай на Земле.

– записи сэра Фабитана из Мулена (семьдесят пять лет назад, когда этот отрывок был написан, он мог быть отчасти правдивым)

Искобал – это земля, разрывающая себя изнутри. Внутренняя политика удерживает нацию сосредоточенной на себе, а не на опасностях экспансионистских соседей. В дворцовых интригах участвует королевская семья во главе с королем Нореном тиКалобаном. Его отец, Раббар тиКалобан, захватил трон около сорока лет назад у королевы Энит Сарромир, которую большинство считало непригодной для правления. Низложенная королева умерла в изгнании в земле Анчуан. Теперь её сыновья Брен и Кор Сарромир хотят вернуть земли своего дома. С этой целью они работают против короля, как открыто, так и тайно.

Всего год назад попытка убийства лишила короля Норена глаза и руки. Только целительная сила королевской нуменеры спасла ему жизнь. Нет доказательств, что могло бы связывать покушение на братьев Сарромир, но немногие в королевстве сомневаются в этом. Королева Тера взяла на себя организацию секретного Замаскированного легиона, чтобы бороться с семьей Сарромир в тени, даже когда её муж выступает против них при дворе.

Во время своего странного правления королева Энит Сарромир была уверена, что, используя различные секреты нуменер, она может использовать силу снов, чтобы контролировать умы всех противников, как внутренних, так и внешних. В конце концов, она отказалась от этого плана, но только потому, что начала верить, что внутри снов лежит совершенно другое царство, которым она могла бы управлять вместо материальной земли Искобала. С каждой капризной и причудливой идеей, она выдавала награды исследователям, которые рыскали по Девятому миру в поисках устройств и знаний, связанных с этими темами. Она приказала своим ученым и наном экспериментировать с науками, чтобы воплотить её мечты в самом буквальном

смысле.

Жители Искобала – земледельцы и рыбаки. Первые выращивают пшеницу, бобы и хлопок, а также ухаживают за фруктовыми садами оранжевого биллама. Последние используют маленькие круглые лодки, называемые скиттерами, чтобы путешествовать вверх и вниз по побережью и вниз по могучей реке Вир.

Искобал также известен своей богатой дичью. Во многом население кормится птицей и мясом.

Нариив :Уровень 6, все боевые действия уровня 7; здоровье 25
Искобал
Правитель: Король Нореном тиКалобан
Население: 1,000,000
Столица: Мулен
Король Король Нореном тиКалобан: Уровень 7, все боевые действия уровня 4

Подробнее
Ауспар, стр. XXX

Мулен

Население столицы Искобала немногим меньше 100 000 человек, а его стеклянные башни, выходящие на западное море, являются предметом песен и поэм. Самое большое сооружение среди всех замечательных зданий – королевский дворец, Дом Витри. Вокруг него раскинулся фантастический парк размером с небольшой город, за которым ухаживали более сотни садовников.

Большой театр Мулена является свидетельством приверженности города искусству и культуре, которые Стидфаст часто игнорирует ради борьбы и выживания. Сегодня, однако, придворные интриги делают посещение театра рискованным делом для дворян, связанных с той или иной фракцией, поскольку театр стал излюбленным местом для тайных встреч, двуличных сделок и убийств.

Возможно логично, что красивые улицы и башни Мулена скрывают огромный подземный город. Катакомбы, потайные ходы, гробницы и канализационные трубы образуют сеть тоннелей и подземных залов. Этот подземный мир – дом воров, нищих, беглых рабов и нечеловеческих существ.

Холодная хватка: Мулен скрывает множество тёмных тайн, что под землёй, что на свету. Холодная хватка, возможно, самая печально известная Гильдия убийц и воров Стидфаста, использует город в качестве своей штаб-квартиры. Хедра, лидер Холодной хватки, известна своей странной привязанностью к змеям и мастерством обращения с ними. Её враги или цели не раз оказывались в постели из смертоносных ядовитых гадюк или обнаруживали в супе крошечного, но чрезвычайно смертоносного красного аспида.

Тайная полиция, известная как Замаскированный легион, действует в тени, противостоя тайным попыткам семьи Сарромир подорвать контроль королевской семьи над Искобалом. Временами они сталкиваются с Холодной хваткой и другими зловещими элементами.

Динафель

Этот город известен своей уникальной хлопчатобумажной тканью (названной в честь города), а также другими текстильными изделиями, тканями и модой. Почти 60

000 человек живут в городе-крепости, с характерными деревянными строениями и узкими улицами.

Мэр, Харкорт Мунн, полный человек, который никогда никуда не ходит без свиты и механического питомца-охранника. Хорошо известный и любимый мэр не чужд барам Динафеля, игорным притонам и борделям.

Реликварий сновидений: В Динафеле находится Реликварий сновидений, где жрецы Эонов хранят и продолжают исследовать остатки одержимости сновидениями предыдущей королевы. Хотя ученые королевы Энит никогда не могли выполнить ее желания использовать сны для контроля реальности или вообще подключаться к другим реальностям, там хранятся устройства, которые имплантируют сны, передают сны и шпионят за сновидениями, наряду с ещё более странными вещами.

Главным экспертом по Реликварию сновидений является жрец Эонов по имени Нарла Дешу. Она говорит всем, кто хочет узнать, что хоть цели королевы и были детскими, её поддержки исследований и экспериментов очень не хватает. Собственная работа Нарлы приобрела политический оттенок и многие утверждают, что спонсирование её исследований является демонстрацией поддержки дома Сарромир. У Нарлы, однако, нет никаких обязательств, кроме её преданности ордену Истины; она просто хочет, чтобы правительство Искобала продолжало финансировать её исследования.

В последнее время город Динафель подвергся атакам облаков желтого роя. Каменная стена города не может защитить от роя, а у городской стражи мало подходящего оружия для борьбы с угрозой.

Вирфол

Этот многоярусный город построен посреди комплекса водопадов, где Вир каскадами проходит через Каньон Аэрес. Жители Искобала связывают реку с божественными духами воды, и Вирфолл является центром этой религии. Это священное место, где собираются паломники, чтобы исцелить боль и предсказать будущее, ибо духи Вира идут назад во времени, принося знание и животворящую энергию.

Орден Истины питает особое презрение к Вирфоллу и основанным на суевериях верованиям его народа. В городе нет жрецов Эонов и жители довольны этим.

Храм Незримого возвышается среди водопадов и скалистых выступов города. Возглавляемый Джалакор, жрицей и провидицей, храм служит домом для многих самопровозглашенных оракулов и пророков. Джаллакор – очень высокая, красивая женщина, которая не может видеть будущее или говорить с речными духами, но определённо обладает сверхъестественными силами.

Харкорт Мунн: Уровень 3

Нарла Дешу: Уровень 5, нуменеры связанные со сном или сновидениями уровня 7

Типичный член Холодной хватки: Уровень 4, все тайные или обманные действия уровня 5

Хедра: Уровень 6, использование змей или яда уровня 8

Жёлтый рой, стр. XXX

Типичный член Замаскированного легиона: Уровень 3, все боевые действия уровнгя 4

Джалакор: Уровень 5; телепатия и телекинез на большом расстоянии; наблюдение и подслушивание в любом месте в пределах мили; поиск конкретного

человека в пределах 10 миль (16 километров)

Подробнее

Малевиш, стр. XXX

Рачар

Город Рачар живёт в руинах из прошлой эпохи, зданий из камня, стали и стекла. Однако некоторые артефакты старины оказались слишком сложными для использования. В некоторые из них тяжело попасть, другие тяжело покинуть. Третьи нестабильны и грозят обрушиться. В нескольких домах ещё работают таинственные и иногда опасные машины, которых лучше избегать. При необходимости неиспользуемые здания баррикадируют, чтобы не пускать туда людей.

Живущий среди машин и сооружений прошлого, город не чужд странностей.

Говорящие статуи, движущиеся стены и улицы, внезапные энергетические поля, блокирующие дверные проемы — Рачар всегда полон неожиданностей.

Высоко над городом парит конструкция из металла и синта. Возможно, когда-то это былтранспорт, но никто не знает, как заставить её двигаться. Городская стража использует это сооружение как смотровую площадку для наблюдения за Рачаром и окрестными землями. Чтобы добраться до платформы, обычно используют манипулирующего гравитацией мутанта по имени Баурн.

Рачаром правит один из самых верных друзей короля Норена. Террвис – человек с когтистой металлической рукой и искусственным глазом, который скрывает эти черты, будто стесняясь их. Мудрый и способный лидер, Террвисс тайно хранит нуменеры в хранилище собственного поместья. Те немногие, кто знает его секрет, считают, что он хранит эти устройства, потому что ненавидит артефакты прошлого и хочет защитить мир от опасностей, которые они представляют. Однако истина заключается в том, что он собирает предметы для дальнейшего восстановления своего собственного тела.

Гтаррен

В долине Гтаррена живет старик по имени Фирастер. Он наблюдает за массивным кристаллом, который достигает 50 футов (15 метров) в высоту и 20 футов (6 метров) в поперечнике и даёт долине название. Гтаррен – это искусственная конструкция с интригующими свойствами. Люди приходят в долину, чтобы отколоть осколки и использовать внутреннюю силу, но Фирастер отворачивается от гораздо большего числа посетителей, чем приветствует.

Некоторые называют Фирастера волшебником или демоном, но он мудрый и сильный нано. Некоторые считают его сумасшедшим, и это может быть правдой. Если те, кто входит в скрытую долину, не могут удовлетворительно ответить на его вопросы, он использует свои эзотерические способности и артефакты, чтобы прогнать их. Иногда эти вопросы являются личными расспросами о намерениях посетителя. Иногда это загадки или коаны. Иногда старик не задает вопросов, а предлагает искателям выполнять за него задания.

Цель их усилий – найти осколок Гтаррена. В далеком прошлом миллионы разумных существ поместили свои воспоминания и личности в кристалл для долговременного хранения. Сегодня один осколок кристалла содержит сотни таких существ. Хотя к памяти нельзя получить прямой доступ с помощью каких-либо известных средств, энергия внутри кристаллической решетки может использоваться для взаимодействия с другими устройствами и управления ими, даже теми, которые

кажутся отключенными или назначение которых неизвестно.

Террвис:Уровень 6; здоровье 25; броня 3, восприятие уровня 8; рука наносит 7 очков урона.

Фирастер: Уровень 9; эзотерик наносит 10 очков урона всем находящимся на близком расстоянии, если он того пожелает

Осколок Гтаррена: артефакт 8 уровня; пользователь может понять и использовать любой другой артефакт равного или более низкого уровня

Подробнее
Стиртал, стр. XXX
Бездна Войль, стр. XXX

Слухи Искобала

Погруженный беглец: Немыслимо древний автоматон поднялся из глубокого моря. Металлические конечности несут его вдоль песчаного берега, в то время как его стеклянная голова постоянно оглядывается. Причины этих действий просты – машину преследуют. Одновременно с ней появились несколько летающий сфер, каждая 15 дюймов (38 сантиметров) в поперечнике, с голографическими лицами и тянущимися усиками. И охотник, и преследуемый рады помощи, но кому помочь и почему?

Семейная вражда: Попытки дома Сарромир подорвать власть королевской семьи становятся всё более наглыми. В Мулене поговаривают, что братья предлагают плату шифрами и бзиками любому, кто поддержит их шпионских и диверсионных миссиях.

Охотники и добыча: Существо бродит по лесистым землям между Рачаром и Вирфоллом, охотясь на охотников и трапперов. Нападает только на тех, кто несёт недавно убитых животных. Никакой другой информации нет, но местные лидеры предлагают награду за прекращение царства террора.

Странности Искобала

Студенистый павильон: В Рачаре большая площадь покрыта низким навесом из постоянно меняющегося цветного геля.

Металлические трупы: На берегу реки Вир лежат тела восьми внушительных металлических гуманоидов.

Призрачная мелодия: Вдоль дороги на Динафель с юга слышна странная мелодичная музыка, хотя источник её не виден.

Пифаронская Империя

Предположительно, самое древнее из королевств Стидфаста, Пифаронская Империя когда-то управляла большей частью юга, включая Милав, Искобал и Анчуан. Хотя империя рухнула почти сто лет назад, при предыдущей императрице, Шалладьен II, она восстановила свои позиции и начала процветать. Империя снова объединила старые владения в единое государство.

Теперь новая, относительно молодая императрица, Шалладьен III, надеется продоложить успешное правление своей тётки. Большинство считает, что она положила глаз на земли, которые когда-то были частью империи, в частности на Милав и Искобал, и, возможно, стремится распространить свое влияние ещё дальше на юг.

Пифаронцы хорошо знают, что регионы Матеуниса на юге гораздо более заселены, чем когда-то. Свободные царства, включая могущественный город-государство Нишилиеш, чувствуют на себе пристальный взгляд империи. Пифаронские аристократы уже посылают туда свои войска для набега за рабами.

Пифарон известен мягкими холмистыми полями пшеницы, бобов и кукурузы. Его плодородные земли были когда-то залогом его успеха и могут быть снова, ибо его обширная так называемая “житница” питала большие армии.

Мои дорогие и верные подданные,

Ваша возлюбленная императрица, Шалладьен II, Владычица Южного предела и Королева Риажа, желает, чтобы вы знали, что дни грязного бандитизма и беззакония, что терзали эти земли, подошли к концу. Миролюбивые силы непобедимой великой армии под моим непосредственным командованием вновь превратят это царство в страну процветания и мира. Вы и ваши семьи будете в безопасности под их знамёнами. Ваши дети похожи на моих собственных, и я желаю чтобы они были счастливы и здоровы. Неприкосновенность ваших земель, домов и всего имущества будет обеспечена под нашим знаменем. Однако те, кто стоит на пути этого щедрого и благодетельного дара – не более чем, как грабители и бандиты, которым уготован наш скорый суд.

Рармон

Столица империи – великий город Рармон, в котором проживает около 80 000 человек. Это старое поселение из мрамора, камня и стекла пришло в упадок, но теперь восстанавливается в прежнем величии. Важные здания усеивают строительные леса и рабочие, восстанавливающие осыпавшиеся фасады.

Погружённый Дворец: В самом сердце Рармона находится Погружённый Дворец, древний дом императриц. Эта структура уникальна, потому что он – нуменера. Сферическая по форме, она наполовину погружена в землю, так что кажется куполом из металла и синта. Однако дворец может вращаться в любом направлении и обладает собственной гравитацией. Таким образом, сфера может быть повернута так, что вход был скрыт под поверхностью, а полы внутри стали перпендикулярны земле снаружи, без какого-либо дискомфорта находящихся внутри.

Великий Планетарий: В Рармона располагается большой металлический планетарий, который показывает положение Солнца, Земли и других шести планет. Она вращается в соответствии с действительным движением небесных тел.

Человек, отвечающий за содержание планетария, – это миниатюрный человек по имени Гаррот, ростом менее 3 футов (1 метр). Гаррот – великий инженер и механик. Активируя сложные механизмы, он может поднять планетарий высоко над уровнем города, притягивая к нему всеобщее внимание.

Центральная сфера планетария, "Солнце", является электромагнитом огромной мощности. Гаррот использует это устройство в качестве оружия, направляя на врагов Рармона невидимые лучи. Лучи наносят 12 единиц урона существу или объекту, и 6 единиц урона всему, что находится в непосредственной близости от цели.

Пифаронская Империя
Правитель: Шалладьен III
Население: 2,000,000
Столица: Рармон

Недавно лидеры Близнецов выступили с заявлением, в котором говорится, что

они ищут наемников, готовых помочь очистить Пуповину. Оплата может быть в виде шинов, странностей или даже собственности в одном из городов

Подробнее
Неверлост, стр. XXX

Ярголамис и Луголамис

Так называемые Близнецы, Ярголамис и Луголамис, когда-то были настолько тесно связаны, что их считали единым целым. При общей численности населения в 60 000 человек Близнецы долгое время считались безопасным местом для жизни, и славились доступностью товаров и услуг.

Близнецы знамениты парой зеркальных башен, каждая из которых отражает другой город. Войди в Ярголамис, подойди к башне Ярго, и ты увидишь, что в каждом стекле отражается шумный Луголамис. Встань перед башней Луго в другом городе и наблюдайте за хитросплетениями Ярголамиса. На вершине каждой башни находится существо, вылепленное из грязно-белого материала, которое жутко светится в ночи. В башне Ярго это птица ужаса, а башня Луго увенчана жуком-нарезателем.

Эти два города соединены большой, приподнятой над землей трубой скайвэя длиной почти 2 мили (3 километра), называемой Пуповиной. Созданная из комбинации крепкостекла, переплетений плюща и различных металлов, Пуповина проходит между двумя башнями. Когда то она обеспечивала безопасный проход между городами, с моторизованной дорожкой и ярлерами – рабами-нелюдьми, которые тащили длинные повозки, полные людей и припасов. По пути появились небольшие рынки и закусочные, Пуповина стала одним из самых хорошо проторенных маршрутов Стидфаста.

Когда однажды моторизованная скайвэй перестал работать, правители Ярголамиса и Луголамиса, брат и сестра Марго Вембер и Парас Гулоси соответственно, объявили, что через несколько дней он снова заработает. Но родственники как обычно боролись за лучший способ решить проблему и скайвэй оставался сломанным. Обладающие знанием и властью придумывали временные решения, но долго они не продержались. Шли годы, скайвэй разрушался, а Пуповина пришла в негодность.

Теперь труба стала логовом бандитов, воров и того хуже. Хотя Пуповина остаётся самым коротким проходом между Близнецами, по ней вероятнее всего придти к смерти. Рабы-нелюди обрели свободу, на рынках продаются куда более тёмные товары, а опасные твари прячутся за каждым поворотом. Торговля и путешествия между двумя городами стали редкими и напряжёнными, как и отношения между родственными правителями.

Тем не менее, забрезжила надежда — конструктор по имени Лимех недавно переехал в Ярголамис. Он вместе с небольшой группой механизированных существ строит вторую связь между Близнецами – открытый скайвэй, который проходит ниже Пуповины. На сегодняшний день работа завершена примерно на четверть.

Дерево в Рармоне записывает то, что происходит рядом с ним, и периодически воспроизводит голограммы недавних событий с некоторыми изменениями.

Сатош, стр. XXX

Подробнее
Йент, стр. XXX

Фар Брон

Торговый город фар Брон расположен на северном краю холодной пустыни Матеунис. Высокие каменные стены частично защищают от холодных южных ветров, но их истинная цель состоит в том, чтобы держать подальше бандитов, нелюдей-налётчиков и других ужасных угроз, которые появляются из пустыни. Главной из этих опасностей являются орды сатошей, которые часто нападают на торговые караваны по пути в Нишилиеш и обратно. Торговые лорды Фар Брона всегда ищут помощи в борьбе с этими набегами.

Сам город в безопасности. Его стены пронизаны нуменерами (Уровень 6), которые воздействуют на умы тех, кто пытается атаковать их, используя звуковые вибрации, чтобы вызвать боль и смятение.

Крепость Ратскор

Южную границу Пифаронской империи охраняет великая крепость Ратскор. Лорд Миаллатур командует фортом и его обороной. Его воины, Осколки Махала, печально известны своей доблестью и мощью — особенно скоростью. В Осколках есть кавалерийские подразделения, всадников на рептилиях зовущихся бремами.

Лорд Миаллатур: Уровень 7; здоровье 30; броня 5 от генератора магнитного поля; +2 очка урона ятаганом

Типичный Осколок Махала: Уровень 4, защита Скоростью уровня 5; Здоровье 15; броня 1; +1 очко урона от луков и ятаганов

Брем: Уровень 3; броня 1; ускоренное движение

Слухи Пифаронской империи

Далеко в поле: Ржавая громада древнего устройства спокойно торчала посреди полей Рейнальда Денни задолго до того, как он вспахал землю. Но в последнее время аппарат начал выбрасывать в поля с нечетными интервалами резиновые шары. Шары покрыты крошечными шипами, которые при прикосновении обрываются в коже. Рейнальд заболел после попытки сдвинуть один из шаров, и много его скота околело после прикосновения к устройствам. Его жена просит помочь ей убрать шары с поля и вывести машину из строя.

Светящиеся дороги: На ведущих в Рармон свободных дорогах было совершено несколько нападений. Описание почти идентично: путешественники клянутся, что на них напали гигантские четвероногие существа с горящими фиолетовыми глазами и клещами вместо ртов. У одного из выживших рана на внутренней стороне ноги. Шрам светится пурпурным оттенком.

Странности Пифаронской империи

Небесные письмена: Если в особенно пасмурные дни посмотреть вверх в нужное время рармонцы могут видеть слова на Истине “Мы поможем вам”, написанные на облаках, вместе с последовательностью неизвестных символов. Надпись неоново-оранжевая и очень однородная. Он видна от нескольких секунд до минуты.

Голоса мира: За границей Ярголамиса стоит камень высотой почти 10 футов (3

метра), имеющий форму перевёрнутого треугольника. Камень пронизан дырами, и если приложить ухо к любой из них, то можно услышать звуки, похожие на разговор — чем больше дыра, тем громче голоса. У каждой дыры своя дискуссия, и каждый раз, когда вы слушаете одну и ту же дыру, вы слышите, как говорят разные люди. В большинстве случаев язык вам неизвестен.

Собака в машине: В развалинах города стоит наполовину зарытый в землю ящик. С некоторых ракурсов кажется, что в коробке находится крупный пёс, подвешенный в воздухе. С другой стороны, ящик выглядит пустым, вы можете посмотреть сквозь него, звуки рычания и воя не стихают. Если посмотреть на коробку сверху, то видно верхнюю панель, усеянную слайдерами и кнопками.

Милав

От Номиллы Эрона, милавского дворянина:

Некогда Милав был владением Пифаронской империи и красные знамёна развевались на каждой башне юга. Теперь же это свободная конфедерация небольших благородных государств и даже нескольких так называемых республик. Последние, конечно, не что иное, как захолустные графства, слишком жалкие для того, чтобы какая-нибудь приличная дворянская семья ими управляла, так что купчики свободно внушают крестьянству дурацкие идеи о своевластии.

Единственное, что действительно связывает Милав – это страх перед вторжением империи. У милавцев мало общего, но память о с трудом завоёванной независимости от Пифарона – одна из них. Формально Милавом правит совет представителей различных правительств, кланов и фракций, которые встречаются в городе Оррила.

Нация не способна долго существовать как единое целое. Правящий совет почти ничего не делает, только препирается по пустякам, в то время как соседняя империя вновь набирает военную мощь. Если война всё же начнётся, свободный союз Милава, скорее всего, рухнет, ибо каждое государство будет сражаться за себя и ни за кого другого, так что мы все обречены.

Однако есть и возможный спаситель – благородный военачальник по имени Тарвеш. Этот харизматичный молодой лидер пользуется поддержкой многих милавцев, а в его личной армии есть три ужасающие боевые машины-нуменеры, подобных которым ещё не видели в регионе. Я подозреваю, что Тарвеша тайно подерживает Янтарное папство, надеющееся объединить Милав и тем поддержать мир в южной части Стидфаста. Воистину, многие надежды возлагаются на этого человека. Посмотрим, выдержат ли его широкие плечи это бремя.

Большинство жителей Милава – фермеры, которые выращивают различные продукты питания, а также траву, называемую гианче, или иногда просто ганч. Она заполняет много трубок по всему региону, и иногда её скручивают в сигары. Трава является мягким релаксантом, но при обработке определёнными химическими веществами она также может быть мощным галлюциногеном.

Поля ганча требуют много рабочей силы, а потому их трудно обслуживать. Несколько общин перепрофилировали под это различные устройства и нуменеры, так что нередко можно увидеть массивную конструкцию или автомат, обихаживающий поля ганча.

Милав
Правитель: Совет Милава
Население: 900 000 человек
Столица: Оррила

Поля Ганча особенно сильно привлекают старафианских боевых мотыльков. Когда приходят рой, приходится бросать целые участки. Сейчас на одном поле стоит кокон настолько большой, что фермеры предполагают, что он произведет мотылька размером с дом.

Плавкамень, стр. XXX
Подробнее
Искобал, стр. XXX
Король Норен, стр. XXX
Королева Энит Сарромир, стр. XXX

Оррила

Столица несуществующей страны. Своего рода микрокосм самого Милава, Оррила – космополитическая мешанина культур и народов. Каменная стена опоясывает то, что сейчас является центральной частью города, но город давно вырвался из этих стен и выплеснул на окружающие поля множество здания самых различных стилей и материалов. Очень быстро вокруг Южных ворот вырос большой палаточный городок, охватывающий то, что теперь известно как Поле Голосов.

Оррильской торговле сильно помогает устройство, расположенное на высокой колокольне в центре старого города. Известное как "Все-речь" устройство автоматически переводит любое слово, произнесенное в городе (и на приличном удалении от него), на язык, понятный уму каждого слушателя. Однако у этой речи есть несколько интересных побочных эффектов. Некоторые дети, выросшие в Орриле, учатся говорить гораздо быстрее, чем ожидалось, понимая слова своих родителей ещё в младенчестве, в то время как другие не учатся никогда, ибо все и так понимают их детский лепет. Милавская поговорка гласит, что в Орриле невозможно лгать и трудно хранить секреты, но это спорное утверждение.

В тридцати милях (48 километров) к востоку от Оррилы рабочие добывают плавкамень. Каменоломни заметны издали из-за огромных парусиновых полотнищ, которыми ловят камень после выкапывания. Рабочие вытаскивают его из того, что выглядит как бывшие памятники, погребённые в былые эпохи. Конечно, земля отталкивает плавучий камень, так что большая часть того, что выкапывается, улетает в воздух.

Айан

Известный одним как Город Торговцев, а другим – как Город Нищих, Айан старается минимизировать влияние Милава, сохраняя как можно большую независимость. Население города-государства достигает 30 000 человек. Управляемый избранным сенатом, Айан – одна из самых знаменитых республик Стидфаста. Как и предполагают его прозвища, это город торговли и коммерции, мостик между Стидфастом и южными землями. Его рынки заполнены экзотическими товарами, а процветающие склады ещё более обогащают и без того богатые торговые кланы.

Айанская поговорка “Кто не богат – тот нищ” используется для оправдания алчности и безжалостной деловой практики. Другими словами, если вы не будете бороться за то, чтобы получить всё, у вас ничего не будет ничего. Это высказывание также является справедливой оценкой классовой структуры города. Те, кто не являются богатыми купцами, клерками, бухгалтерами, торговцами или караванщиками, чрезвычайно бедны, работая за гроши в качестве чернорабочих, носильщиков или грузчиков, или, что еще хуже, остаются вовсе без работы,

промышляя воровством и подаянием

Ходят слухи, что Янтарное папство не верит в демократию и агенты Ордена Истины тайно работают против Айана. Если эти слухи верны, агенты, скорее всего, работают с Королевой Нищих и её сетью шпионов. Она ненавидит совет олигархов и купцов, которые их избирают. Никто не знает много о самой Королеве Нищих, но у неё есть три лейтенанта, которые являются биомеханическими гибридами способными становиться невидимыми и убивать прикосновением, гарантируя, что её власть останется неоспоримой.

Парящий цирк и странствующий зверинец Оссама

Приходите один, приходите все!

Мальчики и девочки! Мужчины и женщины! Люди, визитёры и мутанты!

Все приглашаются на величайшее проявление удивительности и необычайности, которое Девятый или любой другой мир когда-либо видел, слышал, нюхал, чувствовал или пробовал на вкус!

Всем добро пожаловать в парящий цирк и передвижной зверинец Оссама!

Думаете, вы видели тайну? Подождите, пока не удивитесь трехголовому моранксу!

Думаешь, вы видели величие? Подождите, пока не испытаете бросающих вызов смерти братьев Капроф и их воздушную акробатику!

Думаешь, вы видели опасность? Подождите, пока не съежитесь перед ревущим гарраспауном и его огненными глазами!

Думаешь, вы видели магию? Подождите, пока не задохнетесь от колдовства Великого Теона и его обученных скальных червей!

Вы будете трепетать! Вас пронзит страх! Вы уйдёте изменившись навсегда!

Всего 2 шина с человека! Дети до десяти и дети старше восьмидесяти за полцены!

Путешествующий по деревням и городам Милава (временами выбираясь в Анчуан), парящий цирк и передвижной зверинец Оссама – это караван деревянных повозок, в которых размещаются существа и артисты, а также парящая платформа-нуменера, которая служит транспортом и парящей сценой. Во время путешествий члены цирка устраивали представления, наполняя умы людей удивлением, а собственные карманы – монетами.

Хотя большая часть зверинца и цирка реальна, реальность растягивается не хуже акробатов. Использование маскировки и обычных трюков, а также голограмм и различных нуменер усиливают каждый номер. Например, “колдовство” Великого Теона является, по большей части, порождением скрытых устройств, хотя человек управляет множеством психических сил для их использования. Его тренированные скальные черви – голограммные иллюзии, проецируемые дрессированными сескиями. Братья Капроф – талантливые акробаты, но гарраспаун – не более чем иллюзия. Моранкс – это деформированный анин, никогда не показываемый в ясном свете.

Сам Оссам может считаться величайшим чудом своего шоу. Он не человек, а чрезвычайно похожая на человека конструкция. Он старше Девятого мира, а его истинные мотивы окутаны тайной. Мало кто знает его тайну, и Оссам в буквальном смысле готов убивать ради её сохранения.

Оссам: Уровень 6; броня 5; встроенный излучатель лучей, наносящий 10 очков урона на дальней дистанции

Королева Нищих: Уровень 3, все задачи, связанные с обманом, разоблачением обмана и запугиванием уровня 6

Лейтенант: Уровень 5; стать невидимым; заразить клеточным разрушающим вирусом (после прикосновения 5 очков урона в каждом раунде, пока жертва не пройдёт бросок защиты Мощью)

Подробнее

Мулен, стр. XXX

Великий Теон: Уровень 4; телекинез; генерирует иллюзорные образы в пределах короткого диапазона; становится невидимым; парит

Типичный синий легионер: Уровень 3, Стрельба из лука уровня 5; Лук наносит + 1 очко урона

Скальный червь, стр. XXX

Сеский, стр. XXX

Аррон – это зерно, используемое для приготовления сладкого хлеба.

Йол – низкорослые длинношерстные существа, известные своей жёлтой шерстью, нежным мясом и сыром, приготовленным из их молока.

Ангуланские рыцари, стр. XXX

Кси-дрейк, стр. XXX

Растер, стр. XXX

Сатош, стр. XXX

Чирог, стр. XXX

Король Асур-Мантир: Уровень 5, все виды боя уровня 4

Слухи Милава

Вербовка: Тайные агенты военачальника Тарвеша ищут как новых шпионов и лазутчиков. так и солдат. В любом случае, по слухам, вербовщики носят на лбу нуменеры, которые позволяют им заглядывать в умы окружающих, как для того, чтобы убедиться, что собеседники говорят правду, так и для того, чтобы определять таланты, что помогает в вербовке. Поговаривают, что эти устройства даже позволяют внедрять в сознание новобранца безотказную защиту. Если они предадут своего нового командира, психическая печать разрушит уничтожит их разум. Однако за преданность рекрутеры предлагают отличную оплату, нуменеры и, конечно же, свободу, безопасность и стабильность Милава.

Бродячая дорога: Слухи говорят о хорошо освещённой тропе, которая появляется только в очень редкие ночи или тёмные, окутанные туманом дни. Эта дорога вымощена блоками неизвестного вещества, и говорят, что она ведет в секретное место, куда нельзя попасть никаким другим способом, кроме как по дороге. Дорога всегда появляется в разных местах и существует только в течение часа или около того. Однако, как только вы вступаете на путь, вы идёте по нему пока не достигнете конца.

Ледяная яма: Идеально круглая, окаймлённая металлом яма неизвестной глубины находится примерно в 40 милях (64 километрах) к югу от Айана. Даже в самые тёплые дни их неё поднимается холодный туман. Те, кто пытался достичь дна, утверждают, что по мере спуска становится всё холоднее и холоднее. Никто никогда не достигал дна и не возвращался, чтобы рассказать эту историю.

Странности Милава

Сухой Коралл: Поле кораллоподобных растений простирается по всей западной части Милава. Ночью пятна кораллов светятся неземным светом. Как и в случае с настоящими кораллами, уникальные и иногда опасные существа обитают в этих

образованиях.

Плачущий странник: Древний, повреждённый и просящий о помощи автоматон бродит по дорогам Милава. Однако жидкости, которые он испускает, мучительны и галлюциногенны для человека.

Мысли мертвецов: Два человека, живущие в деревне на восточной границе страны, утверждают, что у них есть устройство, которое читает мысли недавно умерших. Они говорят, что если умерших достаточно быстро подсоединить к устройству, то их сознание сохранится внутри него, даруя им “вечную жизнь”.

Анчуан

Обширный, плодородный и мирный Анчуан благословен во многих аспектах. Его холмы дают корм множеству стад, поля изобилуют плодами и зерном, а длинные береговые линии предлагают рыбу и другие ценные товары. Конечно, Анчуан не лишён бед. Вдоль береговой линии промышляют пираты, охотясь на торговые суда. Бандиты угрожают деревням. В сельской местности встречаются сатоши и чироги.

Король Асур-Мантир правит из крепкостекольного замка, стоящего в 20 милях (32 километрах) от города Главис. Традиция предписывает, чтобы никто, кроме его ближайших домочадцев и охраны, не жил в радиусе 10 миль (16 километров), поэтому Прозрачный Дворец, как его называют, стоит посреди обширного каменистого поля. Расширенная семья короля – это два благородных дома, объединенные в постоянный союз, чтобы обеспечить стабильность земли. Члены Голубого легиона, королевской гвардии, славятся своим мастерством обращения с луком.

Народ Анчуана независим и самодостаточен, мало полагаясь на своего короля. Они промышляют судоходством, рыболовством и фермерством, также они пасут йолов и добывают соль.

Подобно тому, как Ангуланские рыцари Стидфаста приручили кси-дрейков к седлу и стали летающей кавалерией, люди Анчуана иногда ездят на растерах — больших, биомеханических, похожих на летучих мышей существах, родом из этого региона. Часто растеррайдеры – это одиночки, живущие вдоль побережья. Некоторые, однако, вступают в банды или пиратские экипажи, обучая своих товарищей обращению с растерами. Небо, заполненное разбойниками, сидящими на гигантских летучих мышах, может быть действительно ужасающим зрелищем. (С другой стороны, воздушная битва между растеррайдером и Ангуланским рыцарем – это воспоминание, которое не скоро забудет ни один свидетель.)

Ишлав

Город, построенный на городе. Изначальный Ишлав был разрушен около двадцати лет назад, когда группа исследователей вернулась в город со странным устройством, которое они обнаружили в древних руинах. Когда жрецы Эонов в Ишлаве возились с объектом в попытке понять его, устройство породило мощный взрыв, который уничтожил большую часть всего в радиусе 2 миль (3 километров). Однако никто из людей, животных или растений не пострадал. Пострадала только неживая материя. Взрыв чётко провёл линию — он оставил свежесрубленные деревянные бревна невредимыми, но уничтожил старую древесину в стропилах, колесах повозок и ручках лопат. Странно, но земля, почва, камни и тому подобное, кажется, не пострадала.

Позже вскрылись новые странности. Например, те, кто пострадал от взрыва, обнаружили, что некоторые, хотя и не все их болезни исчезли, раны зажили, а общее состояние здоровья улучшилось. Даже новые поколения ишлавцев обладают крепким

здоровьем, красотой и впечатляющими физическими качествами.

Здания города, разумеется, относительно новые. После взрыва рабочие восстановили часть первоначальной планировки, но наплыв людей, желающих причаститься здоровья, заставил Ишлав удвоиться в размерах. Теперь здесь живет 20 000 душ, Ишлав – процветающий город с большим праздным населением, которое ждёт мистического исцеления. К сожалению, у многих людей нет средств к существованию, кроме как попрошайничество, воровство или ещё чем похуже, так что Ишлав приобретает новую репутацию – рассадника преступлений и опасности.

Эта опасность исходит из многих источников, но один из них находится на подъеме: Монахи Митоса, хорошо структурированная организация, возглавляемая человеком по имени Коллос. Известный своими сверхъестественными навыками рукопашного боя, Коллос утверждает, что нашел способ использовать космическую силу Вселенной в своих клетках, направляя эту энергию в смертельный боевой стиль, который он называет “кулачная молитва". Он и его последователи проповедуют о создании более гармоничного и безопасного мира, а также проводят бесплатные занятия по самообороне и несмертельному бою. Но за заботливыми, мягкими словами скрывается нечто более зловещее, и те, у кого есть необходимые деньги или влияние, могут воспользоваться более смертоносными навыками монахов.

Капарин

Стоящий на южном берегу Стидфаста Капарин может похвастаться примерно пятнадцатитысячным населением, но на самом деле в любой момент времени в городе вдвое меньше жителей. Это неофициальный дом Красных Флотов, команд бродяг, воров, ученых и других специалистов, которые плавают по морям в поисках сокровищ. По большей части они демонстрируют публичное презрение к любой нуменере, которую находят, но не прочь продать её тому, кто больше заплатит.

По общему мнению, Капарин – типичный прибрежный город с мощёными улицами, застроенный деревянными и каменными зданиями, а комплекс соединённых доков обслуживает морские суда. Однако, на городском причале стоит уникальное здание: большой каменный комплекс под названием МКФ, в равной мере морской музей, зал славы и библиотека. Здесь Красные Флоты каталогизируют свои достижения и хранит находки. Посетитель может осмотреть сохранившийся череп редкой трепещущей рыбы или послушать аудиозапись из глубин океана. И вы, вероятно, найдёте по крайней мере полдюжины Красных Флотов, существующих и распавшихся, только и ждущих, чтобы их спросили об их вкладе. Если прочесть вывески, щедро размещенные внутри и снаружи МКФ, вы обнаружите, что объекты, выставленные на всеобщее обозрение, известны во всем мире и желанны для многих. (Только не удивляйтесь, если ни вы, ни кто-либо из ваших знакомых никогда о них не слышали.)

Поскольку столь многие его жители состоят в Красных Флотах и совершают длительные океанские вояжи, многие дома Капарина большую часть года путы. Торговцы и ремесленники специализируются на водных и морских товарах, включая ремонт и обслуживание судов (и подводных лодок), умельцы создают дыхательные аппараты, а продовольственные магазины и дальние торговые пути только и ждут возможности продать сокровища, привезённые Красными Флотами.

Анчуан
Правитель: Король Асур-Мантир
Население: 1 500 000 человек

Столица: Главис

Погружение, стр. XXX
Саллиан Орсей: Уровень 6; здоровье 28; меч наносит + 2 очка урона
Коллос: Уровень 7, рукопашный бой уровня 9
Подробнее
Пифаронская Империя, стр. XXX

Занимательные персоны

Правитель Капарина – Саллиан Орсей Красная, один из основателей первого Красного Флота. Высокая, стройная женщина с тёмно-рыжими волосами, она выглядит лет на двадцать и, судя по всему, так было всегда. Ходят слухи, что во время одной из своих последних подводных экспедиций она нашла нечто, погребенное под океанским дном, что позволило ей жить вечно или, по крайней мере, остановить процесс старения. Хотя некоторые из её коллег злятся, что она не поделилась своим открытием с остальным флотом, большинство считает, что она хороший правитель, хотя временами немного холодный и замкнутый. У Саллиан, по-видимому, неограниченный запас головорезов, которые умрут ради её защиты. Если ей требуется вступить в бой, она владеет длинным мечом, сделанным из отточенной китовой кости.

Отставного капитана Красного Флота Джеймсона "Брехня" Коннела часто видели в городе, так как он больше не командует подводной командой и не ходит в мору. Он говорит, что вышел в отставку много лет назад, но в Капарине ропщут, что быть бесчестно уволенным из уже бесчестного флота – это вряд ли выход на пенсию. Городские сплетни говорят, что во время одной особенно опасной миссии в Лес Фенгали Коннелл убил и съел всю свою команду. Когда ему угрожают физически или устно Коннел впадает в дикую ярость, пытаясь задушить и съесть своего противника (часто одновременно).

Капаринские уличные крысы – это подростки и маленькие дети, рождённые на кораблях в море, а затем оставленные в порту. Они живут небольшими группами под доками и часто рисуют граффити на бортах пришвартованных подводных лодок, разыскивая (или проклиная) своих родителей. Большинство из них готовы помочь с информацией, задачами или указаниями за правильную цену или даже немного доброты. Сестры Рамси, Джордика и Занка, возглавляют и защищают эту разношерстную группу. Обе отрицают слухи о том, что они незаконнорожденные дочери Саллиан Орсей. Если к вам обратятся две девушки, они могут показаться хорошо информированными и подозрительно готовыми помочь, но они, вероятно, сделают все возможное, чтобы вы получили то, что хотите, — конечно, ценой услуги.

Главис

Около 20 000 человек называют Главис домом. Разросшийся город кажется группой из трех городков, случайно расположенных в непосредственной близости, с горстью зданий и дорог между ними. Один из трех районов, в первую очередь порт, находится на малой реке Фром. Второй находится на вершине высокого холма, называемого Холмом Нуреля. Третья – фермерская община, заполненная рынками сбыта продукции и скота.

Жители Глависа поклоняются паре богов – Релии и Бианес. Считается, что эти родственные божества присматривают за теми, кто кладет подношения на их уединенные алтари. Достаточно людей видели, как подношения исчезают прямо у них

на глазах, и даже неверующие подозревают, что Релия и Биан, или кто-то, выдающий себя за них, в некотором смысле реальны. У Вонсона Бриива, главного констебля городской стражи, есть своя теория:

Я думаю, что Релия и Бианес реальны. Нет, не брат и сестра, которых вы видите на мраморных статуях в храмах, а какие-то невидимые существа. Может быть, они и есть источник религии. Может быть, они просто пришли и воспользовались этим. Но там действительно что-то есть. Под храмами. В стенах, я думаю, или, по крайней мере, так говорит моя интуиция. Я собственными глазами видел, как исчезает пища, положенная на их алтари. Нет, не исчезнет. Я наблюдал, как это… потребляеется – вот слово, которое я бы использовал. Когда это случилось, в воздухе стоял какой-то запах гари, и я услышал какой-то потрескивающий звук, похожий на отдаленный огонь. Я не буду тебе лгать. Это меня пугало. Есть вещи из далекого прошлого, понимаешь? Вещи, которых я не понимаю. И некоторые из них умные. И голодные. И, возможно, мстительные.

В Глависе оборудовал лабораторию ученый, известный как Андерс Джек, где изучает вирусы и бактерии, предположительно для блага человечества. Однако под этой общедоступной лабораторией находится секретный подземный объект, где он проводит эксперименты над существами, которые кажутся странными родичами обезьян и крыс. У Андерса редкое заболевание, требующее постоянного переливания крови. Его рабы, обезьяно-крысы, снабжают его кровью и служат объектами, на которых он постоянно проверяет потенциальные лекарства от своей болезни.

На холмах к северу от Глависа огромные отверстия в земле выбрасывают в воздух странные газы. Среди этих геологических испарений обитают разумные газообразные существа, называемые шруу. Об этих существах, цивилизация которых, по всей видимости расположена глубоко под поверхностью, известно очень мало. Те, кто поднимается через вентиляционные отверстия, делают это неохотно и стремятся вернуться.

Типичный головорез:Уровень 2
Капитан Коннелл: Уровень 4; Здоровье 16
Типичная уличная крыса: Уровень 2
Андерс Джек: Уровень 6, биологические и вирусологические знания уровня 8

Церемонии Релии и Бианеса знамениты песнями, красивым облачением и сложными ритуалами с жестикуляцией, легендами и монотонными фразами. Поклоняющиеся воссоздают мифы о брате и сестре, преодолевающих невзгоды, исцеляющих больных и даже дающих жизнь различным видам растений и животных на благо человечества.

Подробнее
Рармон, стр. XXX
Погружённый дворец, стр. XXX

Холодное и опасное море Тайн окружено пожирающими корабли змеями, ужасными штормами и множеством пиратов, худшие из которых родом из Ачуана (а худшие из худших – с острова Арас).

Щучья Голова

Небольшой рыбацкий городок на побережье Щучья Голова никому бы не была интересной, если бы не одна особенность. Примерно в 300 футах (90 метрах) от берега из воды поднимается массивная штуковина. Люди называют его "Зверь". Хотя в чем-то он напоминает предмет, он явно сделан из органического материала, с хитиновыми пластинами и кожистой плотью. Но он никогда не двигается и не подает признаков жизни. Он также никогда не разлагается, так что идею о трупе огромного зверя также пришлось отвергнуть. Кто-то давным-давно подумал, что нечто похоже на голову речной щуки, но у зверя нет никаких идентифицируемых телесных характеристик. Ни головы, ни глаз, ни конечностей — просто неуклюжая, скрученная масса 50 футов (15 метров) в поперечнике, которая поднимается более чем на 80 футов (24 метра) над водой. Большинство людей обходят его стороной, так как от него исходит мерзостный запах, но некоторые отважные жители считают, что вблизи него рыба лучше ловится.

Берег Скорпиона

Этот обширный полуостров заполнен руинами из прежних миров. Известный своими странностями и загадками, он часто посещается исследователями, первооткрывателями и учёными, ищущими тут неменеры. Берег Скорпиона также опасен, тут регулярно втсречаются оорголианские солдаты, мастигофорами, разборщиками и другими остатками прошлого.

Рарров

Если Ишлав – это город, построенный на городе, то Рарров – это город, скрытый внутри города. Основатели построили его по обе стороны пространственного разлома. Город по эту сторону разлома называется Рарров, а его двойник по другую сторону – Скрытый Рарров. Около 5000 человек живут в Раррове, и еще 2000 живут в Скрытом Раррове. Никто точно не знает, где находится Скрытый Рарров по отношению к Рарров. Находится ли он в параллельной вселенной, на другой планете или просто где-то ещё в этом мире? У многих людей есть свои собственные теории. Скрытый Рарров, кажется, имеет такое же или похожее солнце, но Луна никогда не появляется в ночном небе, а звезды похожи, но не идентичны. Этот последний факт дает основание полагать, что разлом имеет не пространственную природу, а временную, и что город-спутник лежит дальше в будущем.

Разлом имеет ширину 200 футов (60 метров) и проходит через середину каждой половины города, но он невидим. Прохождение через разлом приводит к плавному переходу с одной стороны на другую без ощущения перехода. Жители Раррова точно знают, где находится разлом, и построили вокруг него площадь (такая же площадь существует и в Скрытом Раррове), но они никак не отмечают её, так что новички иногда случайно натыкаются. Разлом не отмечен, потому что жители города хотят, чтобы Скрытый Рарров оставался, ну, скрытым. Они хотят, чтобы это было святилище, куда они смогут убежать, если захватчики когда-нибудь придут в Рарров. С другой стороны, оборонительные сооружения, каменная стена и башни для защиты от захватчиков, используют разлом с враждебными намерениями. Улица на площади со стороны Скрытого Раррова может обрушиться, а под ней находится широкая яма, которую защитники могут заполнить нефтью, чтобы создать горящий "ров".

Жители Раррова промышляют морской торговлей и рыболовством. Гавань спокойна, но глубока, а высокий маяк на краю города направляет корабли в частые холодные и туманные ночи. Мэр живет и работает в большом доме в центре города,

сделанном из металлического корпуса древнего летательного аппарата.

Скрытый Рарров – это убежище, которое ищут находящиеся в бегах или желающие исчезнуть. Ходят слухи, что если вы заплатите городу солидную сумму, то получите место для проживания на столько, сколько пожелаете — без каких-либо вопросов относительно того, от кого или от чего вы пытаетесь скрыться.

В девятом мире такие слова, как “щука” или “скорпион” относятся к несколько иным существам, чем в XXI веке, но являются наиболее близкими эквивалентами.

Оорголианский солдат, стр. XXX
Мастигофор, стр. XXX
Разборщик, стр. XXX
Подробнее
Брем, стр. XXX
Милав, стр. XXX

Остров Арас

Остров Арас, не принадлежащий ни к одному королевству и не сходный ни с одним регионом, обладает заслуженной репутацией бастиона независимости, убийств и хаоса. Хотя технически он расположен в Анчуане, остров и королевство не хотят иметь друг с другом ничего общего. Лежащий недалеко от Берега Скорпиона гористый остров почти круглый год покрыт снегом и льдом, а потому славен невероятно суровым климатом, благодаря прибрежным землетрясениям, пронизывающим ветрам и штормам, которые крушат береговую линию гигантскими волнами.

Народ Араса не менее суров. Называющие себя джекелями, в честь гигантского морского скорпиона, которому они поклоняются за агрессивность, бронированную кожу, а также мечеподобные когти и хвосты, почитают кровожадную и животную природу превыше всего.

Джекели воплощают веру в действиях и внешности. Крайне распространена животная хирургия (включая трансплантацию, генетические манипуляции и имплантацию), особенно среди тех, кто состоит в свирепой и агрессивной водной армии острова. Вполне вероятно, что разные джекели будут изменены по разному. Бинты и странные исцеляющие приспособления встречаются часто, а когти, зубы, рога и крылья – ценные улучшения. Однако, только араски, прославленные убийствами и грабежами, и отмечаемые сложным узором кровавых татуировок, считаются достойными иметь крылья любого вида.

Несмотря на использование улучшающих тело технологий, джекели предпочитают простое, традиционное оружие, которое они обычно забирают с трупов жертв. Долгое время считалось признаком слабости использовать технологическое оружие, хотя эта точка зрения поменялась, и сегодня вы, скорее всего, увидите у джекелей самое разное оружие С оружием или без него, они свирепые воины, сражающиеся буквально зубами и ногтями, превратив свои тела в специализированные машины для убийства.

Якели похищают учёных, ремесленников и других знатоков нуменеры и привозят их на Арас, где заставляют создавать более сильные и свирепые животные “запчасти”. Для своих экспериментов они также захватывают большое разнообразие существ, включая людей и нелюдей. Наиболее ценятся среди них растеры, как ради биомеханических крыльев, так и ради удовольствия захватить как зверей, так и всадников.

Джекели строят свои жилища, рабочие и торговые сооружения из кусков любых

материалов, которые прибивает к берегу их острова. Их лодки, однако, совсем другое дело, их с величайшим тщанием строят араски и их команды из частей захваченных и украденных кораблей. Считается большим достижением захватить судно у организованной группы, такой как ганский Красный Флот и полностью разобрать его, прежде чем превратить в новый джекшип (или использовать части в уже строящемся корабле).

В Скрытом Раррове с энтузиазмом торгуют табуированными, запрещёнными или опасными товарами. В самом городе чёрный рынок не является незаконным, но власти других поселений ненавидят его, потому что купленные там оружие, артефакты и худшие из всех секретов можно использовать далеко за пределами Раррова.

Зазубренная Мечта, стр. XXX

Некоторые жители анчуанской деревни недавно проснулись с хрустальным шаром в груди. Шары передают что-то и нагреваются, если повреждены.

Красные Флоты, стр. XXX

Торговый флот Гана, стр. XXX

Слухи Анчуана

Оракул в бассейне: В неглубоких бассейнах вдоль западного побережья обитает существо, называющее себя Юве. Он выглядит как серо-фиолетовый слизняк длиной 12 футов (4 метров). Если вам удастся найти Юве, он может открыть три из ваших возможных будущих. Взамен, он просит нуменеру, которую заглатывает целиком.

Растущее инакомыслие: Члены ячейки Зазубренной Мечты в Глависе в последнее время чрезвычайно успешно разжигают инакомыслие против королевской семьи. При их поддержке военачальник по имени Серек Завистливый собирает армию мятежников, чтобы восстать против короля (и, вероятно, установить новый, воинственный режим). Однако тока эта шумная толпа просто создает проблемы.

Странности Анчуана

Дом дыр: Примерно посередине Бегера Скорпиона стоит четырехгранная структура около 50 футов (15 метров) в высоту и 15 футов (5 метров) в поперечнике. Стены покрыты круглыми отверстиями диаметром от нескольких дюймов до нескольких футов. Из отверстий днём и ночью исходит свет. Однако отверстия ведут не внутрь здания, а куда-то ещё.

Каплевидные деревья: Странные, каплевидные деревья растут в роще у восточной границы. Никто не знает их названия или причины эффекта, но известно, что если какое-либо живое существо приближается к деревьям, то оно быстро умирает.

Западные Моря

Немногие жители Девятого мира знают, что Западные Моря охватывают весь земной шар, образуя огромный океан, окружающий мегаконтинент. В основном жители Девятого мираиспользуют моря для путешествий и торговли вдоль длинного побережья. Однако король Гана и капитаны его торгового флота полагают, что далеко за западным горизонтом лежит цепь крупных островов, и надеются вскоре организовать экспедицию.

Западные Моря полны опасностей и тайн. Для мореплавателей столкновения с пиратам, хищникам и ужасным штормами – дело обычное.

Корарское море

Оно относительно спокойное и на севере довольно теплое. Хотя в море обитают самые разнообразные рыбы, ходят байки о разумных хищниках, частью синтов, частью китообразных, которые живут в глубинах и выходят на охоту.

Хил – это распространённый термин, используемый для обозначения сочетания хитрости и лжи. По большей части он оскорбителен, термин также несёт в себе намёк на уважение к чьим-то навыкам обмана.

Парящий цирк и странствующий зверинец Оссама стр. XXX

Лес Фенгали

Расположенный примерно в 100 милях (160 километрах) от побережья Стидфаста, лес Фенгали состоит примерно из 4000 акров затопленных деревьев. Верхушки деревьев, в основном вечнозеленых, водяных тупелосов и длиннохвостых ив, возвышаются над водой, некоторые даже до 20 футов (6 метров). Деревья связаны между собой запутанной, постоянно расширяющейся корневой системой.

Над водой ветви оплетены стволами лилий, гигантских лиан, покрытых ядовитыми шипами, которые скользят по верхушкам деревьев, как змеи. Раз в год лилии создают гнезда из сильно пахнущих оранжевых цветов. Эти ядовитые цветы быстро убивают всех существ, которые их едят; как только носитель умирает, цветы окукливаются внутри тела, пока не будут готовы прорасти. Известно, что стволовые лилии проплывают до 100 миль (160 километров), чтобы вернуться в лес, где они гнездятся.

Тесный клан, известный просто как гроверы, живет над водой среди ветвей и стволов на плавучих платформах и лачуг, построенных из очищенного синта и добытого из океана металла. Они не агрессивны только когда думают, что клан или лес находятся в опасности. Гроверы стали невосприимчивы к яду стволовых лилий и используют её лозы как хлысты или лассо.

Далеко внизу, почти в полумиле под поверхностью воды, нижние стволы и корневые системы образуют рифы, похожие на коралловые, которые служат домом для океанских рифтов, затонувших нуменер и глубоководных существ. Среди этих животных наиболее агрессивны корневые акулы – быстрые пловцы и одиночные охотники, они подстерегают добычу замаскировавшись у стволов или на дне океана. Призрачные крабы, некоторые размером до 5 футов (1,5 метра) в поперечнике, ловят добычу в замысловатую кремниевую паутину между запутанными корнями. Эти алебастровые крабы, которые, кажется, появляются и исчезают в глубине, слепы, полагаясь на свое тонко отточенное чувство осязания. Они столь талантливые охотники, что даже корневые акулы обходят их стороной.

Через лес проходят три длинных океанских разлома,длиной 1 миля (1,5 километра) и глубиной не менее 3 миль (5 километра). Те, кто отваживается спуститься в эти тёмные глубины, сталкиваются с устрашающими врагами, но могут обрести награду в виде потрясающе ценных нуменер.

Элдан Фирт

На береговой линии Стидфаста находится глубокая бухта, окружённая негостеприимным берегом с зазубренными скалами и крутыми склонами. Это место называется Элдан Фирт и является домом неизвестного практически никому вида, который, возможно, является самым старым неизмененным видом на планете. Уже

более миллиарда лет назад осьминоги обитали в земных морях дольше, чем любой другой вид обитал на суше. Эти головоногие гораздо умнее, чем кто-либо когда-либо предполагал, в Девятом мире осьминоги создали свое собственное сложное подводное общество, города и машины. Они, вероятно, обладают великими знаниями, но сознательно игнорируют обитателей поверхности.

Из дворца в глубине Элдан Фирт Восьминогая королева правит своими подданными независимо от того, как далеко они разбросаны по морям. Те немногие люди на суше, которые знают о её существовании, понимают, что разумно поговорить с ней, прежде чем отправиться в неизведанные воды.

Море Тайн

Холодное и опасное, Море Тайн переполнено пожирающими корабли змеями, ужасными штормами и множеством пиратов, худшие из которых родом из Анчуана (а из анчуанских – с острова Арас). Когда вы плывёте на юг, маленькие, труднодообнаружимые айсберги становятся реальной угрозой для корабля. Говорят, что где-то далеко на юге есть город, замороженный в сплошном льду, куда можно добраться только на крепком корабле с храбрым и опытным капитаном.

Призрачные крабы, стр. XXX

Многие считают, что осьминоги мало связаны с людьми. Сотни лет назад, когда первый человек смог установить какую-то связь (благодаря некой нуменере), единственный ответ, который он получил от осьминога, был загадочным: “О! Ты вернулся.“

Восьминогая Королева много путешествует, в том числе в Коралловый собор, массивное подводное сооружение, созданное подданными королевы из, очевидно, коралла.

Подробнее
Анчуан, стр. XXX
Растеррайдер, стр. XXX

Остров последней миграции

Однажды, вскоре после рождения нашего мира, когда она была ещё совсем маленькой и едва сидела на коленях у матери, злая бабушка хотела украсть её и оставить себе. И разве можно винить в этом старуху? Когда наш мир был ещё младенцем, она была вдвое, втрое красивее, чем сейчас. Зрелище было настолько ошеломляющим, что даже самый сильный мужчина падал на колени при виде неё.

Мама не хотела отпускать её, обе женщины дрались и дрались из-за ребенка, тянули его и толкали, тащили между собой. И тут бабушка совершила немыслимое. Она шлепнула ребенка, и тот вскрикнул от боли и страха. Обе женщины, увидев, что они сделали, упали на колени и стали молить о прощении, обещая вечно лелеять наш мир.

Но наш мир уже быстро рос. Она знала, что это только вопрос времени, когда мама и бабушка снова поссорятся, и она не хотела принимать в этом участия. Она знала, что женщины должны быть разделены, чтобы защитить всех существ Земли, моря и неба, которые жили внутри.

“Посмотрите, что вы наделали,” - сказала она им обоим и указала на свое плечо, где на коже всё ещё горел след бабушкиной руки.

Женщины склонили головы, пристыженные силой своей любви.

“Я изгоняю тебя на небеса,” - сказала она маме, - “где ты можешь смотреть вниз и видеть меня и бабушку каждое утро.”

“Я изгоняю тебя в море,” - сказала она бабушке, - “где ты можешь смотреть вверх и видеть меня и маму каждую ночь.”

Тогда наш мир коснулась знака, который она носила, первого знака среди всех знаков, которые должны были появиться, и она сказала: “Здесь будет самое прекрасное место во всем моем теле, святилище для всех тех, кто находится в опасности и нуждается в спасении. Когда я состарюсь и начну умирать, ибо умру я”—

Услышав это, мама и бабушка заплакали, ибо им не хотелось думать о том, что она состарится и умрет. Но наш мир продолжал существовать, как будто она не слышала.

- Я прикажу всем прийти в это место, в эту метку, в их последний путь, и они будут жить там оставшуюся вечность.”

Услышав это, её мать отправилась на небо, а бабушка – в море, потому что они увидели, что ребенок уже вырос и творит чудеса, и им захотелось увидеть каждого из них.

Вот так, дитя мое, ты и родилась в раю, на Острове последней миграции.

Вот почему у тебя тоже есть метка на плече, бабушка?

Правильно, дитя. И скоро ты станешь достаточно взрослой, чтобы иметь собственную метку. И, согласно нашей традиции, я её нанесу.

Остров последней миграции – это кусочек суши в форме морской звезды недалеко от западного побережья Стидфаста. Это место мифов, легенд и необычайных опасностей. Когда-то остров был раем, населенным только членами клана Гутос, и его великолепие не имело себе равных – потухшие вулканы вдоль горизонта, фантастические существа и листва всех размеров и цветов, водопады, которые освежали дух и душу.

Считая себя потомками мира-ребёнка, члены клана Гутос татуировали на своих маленьких детях знак своих предков, навсегда запечатлевая контур отпечатка руки на плече.

Затем райский остров изменился. Некоторые гутосы начали пересказывать свою версию мифа о мире-ребёнке, полагая, что смысл этой истории не в том, что им суждено вечно жить в райском месте, а в том, что они были избраны, чтобы разделить это святилище с миром. Называя себя гутоносами, они покинули свой клан и пообещали рай всем, кто готов слушать. Они продавали кусочки острова всем, у кого были шины, предлагая утопию, куда болезни и опасности боялись ступать, а где обитателям была уготована вечная жизнь.

Слух быстро распространился. Вскоре остров был покрыт домами, фабриками и растущими городами, для которых безжалостно вырубались леса. Многие виды, которыми первоначально заманивали людей на остров, вымерли или угасли. Вода потемнела от грязи и вони. Среди хаоса вспыхнула гражданская война между гутосами и гутоносами, которая вскоре переросла в полномасштабное сражение с пришельцами.

Когда райский остров превратился в поле битвы грязи и крови, люди начали покидать свои большие дома и предприятия. Проигравшие гутоносы покинули остров или ассимилировались обратно в более крупный клан.

Уцелели только куски развалившегося общества. Здания рушатся, а города превращаются в удушающие руины из ползущих лиан и ползучих тварей. Поселения опустели, если не считать рёва диких тварей, растящих потомство в тёмных переулках. Машины ржавеют, превращаясь в глину и куски металла, которыми крылатые

существа выстилают свои гнезда.

Каждый день, шаг за шагом, Остров последней миграции превращается обратно в рай. В глубине скрытого сердца острова клан Гутосов ждёт и наблюдает, передавая мифы и легенды младенцам, украшая их кожу знаком предков. Долгое время они думали, что мир умирает, но теперь они понимают, что она просто спала. И когда она проснется, вместе с ней пробудится и остров, а члены клана будут готовы исполнить своё предназначение.

Один из самых распространенных типов лодок, используемых вдоль побережья и на островах, называется друмраннер. Эти невысоко сидящие суда характерны кормой в форме барабана, используемую для укладки груза.

“Собственно Янтарный папа – это своего рода биологический конструкт, изображающий более тёмного, тайного папу, который обитает в тенях.”

– Нарада Тром, антипапист

Подробнее

Капарин, стр. XXX

Красные флоты, стр. XXX

МКФ, стр. XXX

Занимательные персоны

Ннека – почтенное дитя союза старого и нового. Один из потенциальных лидеров клана, она приближается к совершеннолетию, давно миновав тот возраст, когда должна была получить метку острова от своей бабушки. Рожденная после гражданской войны, Ннека не верит в старые порядки и отказалась от знака своего народа.

Похожая на пацана молодая женщина с короткими волосами, выкрашенными в ярко-оранжевый цвет раздавленными крыльями кальтерфлайев, она одевается в лохмотья мертвых, которые находит среди развалин городов. Ннека часто уклоняется от своих обязанностей, исследуя обветшалые здания и фабрики, она знает о мире за пределами острова гораздо больше, чем о собственном доме.

Челвин – остаток великой войны. Это гуманоидное существо почти полностью механическое и было создано с единственной целью: убивать. Оснащённый камуфляжным покрытием и четырьмя длинными руками, в каждую из которых встроено разное оружие, Челвин бродит по острову без цели или места, способного назвать домом. Его внешняя оболочка из гладкого искусственного материала кажется неразрушимой, но его разум – совсем другое дело. Иногда он нападает на животных и людей без всякого повода, пытаясь выполнить свои первоначальные обязанности. В других случаях он предлагает любую возможную помощь.

Похоже, Ннека – единственный человек, который может направить руку и разум Челвина на добрые дела. Однако ходят слухи, что её развращает опасная сторона Челвина, и что они вдвоем начинают строить планы по уничтожению острова.

Мабон Макаби приехала на остров, чтобы работать на одной из первых фабрик в том, что тогда называлось Гуттентаун. В отличие от остальных, по большей части убитых или сбежавших, когда дела пошли плохо, Мабон прижилась на острове и отказалась уезжать. Отчасти причина в том, что здешняя погода, похоже, ослабляет давнюю боль в суставах. Но скорее это связано с открытием большой и разумной популяции пчел на острове, которая была почти уничтожена индустриализацией.

Мабон стала страстным исследователем и защитником ульев, построив дом посреди самой большой популяции пчел. Нет ничего необычного в том, что её

окружает гигантский пчелиный рой. Иногда они покрывают её тело, как живая, жужжащая броня; в других случаях они образуют фигуры островных существ для развлечения местных детей.

Мабон находится в хороших отношениях с гутосами, несмотря на их страх перед пчелами, и часто помогает им восстановить естественное состояние острова. Хотя она уже давно живет на острове, дети и многие взрослые продолжают называть её За побережьем (смешивая слова вместе, чтобы оно звучало как “забережь”), потому что она родилась не там. Она, кажется, не возражает и даже представляется как “Забережь Мабон.”

Моя работа с пчелами движется быстро. С тех пор как я поняла их танцевальный язык, королевы, похоже, охотно впускают меня в свою жизнь и работу, а остальные, похоже, хорошо реагируют на режим тренировок, который я установила.

Мы продолжаем работать над обеспечением безопасности острова в будущем, но иногда работа идет медленно. В то время как защита оказалась сложнее, чем ожидалось, пчелы случайно жалят меня чаще, чем мне хотелось бы, есть прорыв в обучении рабочих имитировать мою фигуру, создавая приманку. Я ещё не уверена в её пользе. Хотя детям нравится видеть удвоенную меня, я надеюсь, что это будет иметь большее значение для защиты, как моей, так и острова.

Гутосы спрашивают, почему я стремлюсь защититься, но у меня нет слов, я чувствую что-то злое и жаждущее в своих снах. Они портят даже вкус меда и превращает мои сладкие мысли в жгучие страхи.

“Я узнал, что Янтарное папство близко к полному контролю, когда я поджарил тост и увидел символ Ордена Истины, появившийся в его центре.”

– Нарада Тром, антипапист

Подробнее
Главис, стр. XXX
Релия и Бианес, стр. XXX
Саллиан Орсей, стр. XXX

Слухи Западных Морей

Песня призыва: Время от времени на побережье слышна странная и манящая песня. В сообщениях моряков и рыбаков говорится, что если следовать песне, то в какой-то момент вы попадаёте в совершенно другое море, будто ваш корабль прошел через какой-то дверной проем. Эти сообщения также говорят о розовых морях, живых островах и разумных четырехкрылых птицах. Подобные истории интригуют многих смелых исследователей, которые ищут песню, чтобы узнать, куда она может привести.

Странности Западных Морей

Огонь морей: Во всех прибрежных городах поговаривают о редком случае, когда из спокойных вод поднимается зелёный огонь. Те немногие, кто плавал в огне (намеренно или нет), обнаружили, что его пламя не горит, но его тепло преобразует материю. Эти изменения не столь опасны и радикальны, как те, что приносит Железный ветер, но вещи, окунувшись в огонь морей, тем не менее значительно меняются.

Красноречивая рыба: Иногда на поверхность моря Тайн всплывает удивительно крупная рыба и пытается вовлечь пассажиров в разговор на отличном Истине.

Глава 11: Запределье

Запредельное -это устойчивый стидфасто-центричный термин, по большей части используемый для описания любой области мира вне Девяти царств. Однако, поскольку мир известный и понятый даже самыми учёными обитателям Стидфаста ограничен, то технически Запределье - это земли к югу от Цесилианских джунглей, к западу от Часов Калы и к северу от Южной Стены.

Люди Запределья ещё более разрозненны и изолированы, чем жители Стидфаста. Хотя эти земли полны претендентов на власть, большинство поселений действительно независимы. Многие почти лишены контактов с миром за пределами своих границ, а некоторые не имеют их вовсе. Разрозненные деревни Запределья называются альдея, и большинство из них растёт вокруг конклавов жрецов Эона.

Из-за опасностей Девятого мира многие альдеи не приветствуют чужаков. Некоторые из этих деревень опасны сами по себе, так как их жители занимаются каннибализмом, человеческими жертвоприношениями или иными, н еменее опасными, практиками.

Небеснополя облачнокристаллов

К северу от Стидфаста, за рекой Тайт, парят Небеснополя облачнокристаллов. Эти постоянно растущие кристаллические осколки медленно дрейфуют высоко над равниной, покрытой расколотыми остатками упавших осколков. Некоторые из осколков размером с город, а другие – с кулак. Или щепку.

Многие считают эту местность своего рода святой землей. Некоторые так называемые маги и жрецы утверждают, что кристаллы являются идеальным фокусом для магической силы, жаждут проводить все свои ритуалы и церемонии на осколках, вблизи или под ними. Оракулы якобы следят за будущим. Благодаря осколкам боги говорят со смертными яснее и чаще.

Однако большинство людей, неважно, считающих землю священной или нет, признают этот засушливый ландшафт негостеприимной пустошью, особенно в восточной части. Эта местность немногим живописнее пустыни, во многих местах дюнное море, усеянное хрустальными осколками, доминирует до самых гор. На западе жизни несколько больше, но земля остается непригодной для земледелия или выпаса скота.

Под Небеснополями облачнокристаллов бродят опасные существа, в том числе различные бандиты, нелюди, джираскары и травонис улы.

Джираскар, стр. XXX

Травонис ул, стр. XXX

Если нужно указать именно на землю под Небеснополями её называют Падшими Полями. Тем не менее, в просторечье весь регион зовётся Небеснополями облачнокристаллов.

Подробнее

Джекел, стр. XXX

Рарров, стр. XXX

Сплетённый город

На бесплодной равнине под Небеснополями облачнокристаллов стоит город, созданный из бессчётных миллионов трупов людей, нелюдей, животных и вовсе неописуемых созданий. Некий безумный гений соединил тела неизвестным способом и

придал им форму зданий, улиц и других сооружений. Что ещё более странно, таинственная сила оживляет эту массу плоти. Здания меняют форму и размеры, а весь город перемещается по равнине. Обычно он перемещается очень медленно, если вообще движется, но иногда Сплетённый город всего за несколько недель передвигается на целые мили.

Также странно то, что против своего обыкновения насекомые и животные обычно избегают Сплетённого города и даже бегут от него, будто отталкиваемые невидимой силой.

В городе никто не живет, но время от времени исследователи рыщут по его мрачным улочкам и переулкам в поисках тайн. Некоторые никогда не возвращаются, так что, возможно жители всё-же существуют.

Санктум Скорпиона

Возвышающийся над окружающей пустыней Санктум Скорпиона является одной из трех главных цитаделей организации, называющей себя Конвергенцией. Область вокруг святилища страдает от налётчиков-чирогов, поэтому магистры редко видят посетителей. Однако нелюди не представляют большой угрозы для самих членов Конвергенции, которые проводят свои причудливые эксперименты.

Незримое озеро

Рыба, кажется, плывущей по воздуху, а лодки парят в пустоте. Незримое озеро это очень большой, 6 миль (10 км) в длину и 2 мили (3 км) в ширину, и абсолютно прозрачный водоём. Стоя на его берегах можно увидеть парящие далеко в небе кристаллы.

Вода не просто прозрачна, она практически невидима, что делает озеро больше похожим на впадину, заполненную летающими рыбами и колеблющимися в воздухе водорослями. Во всех других отношениях вода нормальна и если её извлечь из озера, она приобретает стандартный вид через три-четыре дня (если только не хранить её в тщательно закрытом контейнере).

В маленькой деревушке на самой северной точке невидимого озера живут аистоголовые нелюди, питающиеся рыбой, пойманной в сети с лодок. Эти существа держатся особняком и по возможности избегают других существ.

“Жрецы Эонов в Запределье утверждают, что не связаны с Янтарным папством и тем более, не преданы ему, но вы должны признать, что иметь горстку агентов, разбросанных по всему этому обширному региону, - мудрый шаг для организации, которая хочет контролировать мир.”

– Нарада Тром, антипапист

Конвергенция, стр. XXX

Местные налётчики-чироги любят похищать машины и даже их детали. Некоторые считают, что они строят или ремонтируют что-то глубоко в пустыне.

Йовок, стр. XXX

Глубокий Вормаск

Глубокий Вормаск лежит под небольшим озером, к западу от Небеснополей. Чтобы добраться до этой огромной известняковой пещеры, нужно пройти несколько миль по извилистым туннелям. Сама пещера имеет длину 3 мили (5 км), а вода, стекающая из озера выше, создает водопад, который падает с потолка, образуя подземную реку. Через эту реку перекинут узкий каменный мост. По одну сторону

реки живет группа йовоков, по другую – небольшое племя людей. После длительных конфликтов эти две группы достигли некоторого равновесия.

Люди построили укрытия из каменной кладки и волокнистых грибковых стеблей, напоминающих дерево. Их насчитывается около 400, и они освоили не только планировку огромной пещеры, но мили туннелей и пещер вокруг нее. Люди питаются грибами, пещерными рептилиями и крупными подземными насекомыми, которые обитатели поверхностного мира считают более впечатляющей добычей, чем кажется. По ту сторону реки около 300 йовоков живут в крошечных пещерах и впадинах внутри более крупной пещеры. Когда не бродят по подземным лабиринтам, они собираются вокруг костров.

Обе группы используют странную древнюю технологию, встручающуюся только в Глубоком Вормаске. Внутри пещеры растут круглые, полые каменные сферы, которые достигают 15 футов (5 м) в диаметре, прежде чем отделиться от камня вокруг них. Хотя это кажется невозможным, но эти естественно растущие каменные пузыри имеют люки в нижней части, окна по бокам и органы управления внутри, которые позволяют опытному пассажиру направлять сферу по воздуху в любом направлении. Эти сферы функционируют только внутри Глубокого Вормаска.

Уксфон

Вдоль западного края горного хребта Чёрный Риаж лежит Каньон мёртвой воды. Отличительной особенностью каньонной системы является проходящая сквозь неё сеть огромных керамических труб, выходящая из твёрдой скалы и исчезая обратно в стене каньона. Трубы имеют диаметр от 10 до 15 футов (от 3 до 5 м) и иногда разделяются на два или три канала. Никто никогда не определял, где начинается или заканчивается трубопровод, но говорят, что трубы сейчас пусты, во всяком случае большая их часть.

Большой город Уксфон расположен в самом сердце Каньона мёртвой воды, посреди центрального переплетения системы труб, где что-то всё ещё течёт. 25 000 человек, которые называют Уксфон домом, используют трубы двумя способами: пустые трубопроводы стали магистралями, а другие излучают тепло. Дома богатых людей примыкают к тёплым трубам, которые также обеспечивают горячую и холодную воду благодаря некоторым недавним конструкциям из небольших труб.

Уксфон – очень старый город. Семь семей, проживших там дольше всех, претендуют на дворянский статус и живут в родовых поместьях. Ходят слухи, что в некоторых или во всех зданиях есть потайные комнаты и подземные уровни, где аристократы прячут свои извращения, сокровища и величайшие тайны. Местные воры утверждают, что проникли в поместья и видели некоторые из этих тайных мест, но большинство таких заявлений, вероятно, ложь. Конечно, это не значит, что скрытых камер не существует.

В Уксфоне проживает большое количество рабов, а городской рынок рабов широко известен. Он подпитывается гладиаторской ареной, где хорошо обученные рабы сражаются друг с другом, а также с пленными животными. Успешные гладиаторы не только завоевывают свою свободу, но могут обрести богатство.

Нынешним чемпионом арены является Лларитан (Уровень 8), женщина, печально известная использованием магнетизма для одновременного владения несколькими видами оружия. Игра, любимая толпами в этом районе, называется "жатва", в которой бойцы сталкиваются лицом к лицу на арене, заполненной взрывающимися органическими стручками.

Подробнее
Эльдан Фирт, стр. XXX
Осьминоги Девятого Мира, стр. XXX
Море Тайн, стр. XXX

Слухи Небеснополей облачнокристаллов

Геянские шпионы: Папским эдиктом Орден Истины провозгласил, что любые шпионы Геянских сил, обнаруженные на Небеснополях облачнокристаллов, будут преданы смерти. Доказательство казни такого шпиона принесёт особое расположение жрецов Эонов.

Ритуальный эскорт: Компания теургистов желает нанять охранников для путешествия в Небеснополя облачнокристаллов, где намереваются совершить ритуал. Один из компонентов ритуала привлекает странных и враждебных существ, которые атакуют группу на каждом шагу.

Кристальный старатель: Пожилая женщина по имени Филлория Драм хочет добыть частицу одного из парящих кристаллов. В задней части её фургона есть спущенный воздушный шар, но её необходима помощь в достижении кристалла и отделении кристала.

Странности Небеснополей облачнокристаллов

Сад Джирзеема: Примерно в 150 милях (240 км) к северу от границы с Навареном, вы можете найти большой сад красивых цветов, цветущих кустарников и длинноногих деревьев. Он выглядит ухоженным, но садовника нигде не найти.

Волшебник: Существо, называющее себя д'Амберш, пересекает Падшие Поля на том, что кажется ковром-самолётом. Он носит развевающиеся одежды с отчетливо заостренным капюшоном. Вокруг д'Амберша прыгают и скачут крошечные существа, которых он называет своими гомункулами.

Призрачная Гора: Недалеко от центра региона возвышается огромная, окутанная туманом вершина, точнее, предположительно возвышается. Многие из тех, кто отправился на поиски горы, так и не нашли ее. Другие сообщают, что достигли её без каких-либо проблем.

Чёрный Риаж

Огромная, тёмная горная цепь, которая является основной границей Стидфаста и Запределья, Чёрный Риаж наполнен трудностями и опасностями. Жители тамошних деревень охотятся или пасут горных козлов или подобных существ. В горах также обитают самые разнообразные племена нелюдей, в том числе маргры, чироги и сатоши, а также ещё более странные и редкие виды.

Чёрный Риаж пересекают три основных прохода, хотя существуют и другие, секретные. Основные маршруты Дрожащий перевал, перевал Сердина и Гарл-Нав – дают караванам и путешественникам возможность без особых трудностей пересечь горы, хотя тропы здесь крутые и иногда узкие. Зимой все три становятся очень опасными, а два южных почти гарантировано блокируются, оставляя Дрожащий перевал единственной возможностью пересечь регион.

Гора Занлис

Одна из самых высоких гор в Чёрного Риажа, 23000 футов (7000 м), Занлис также

известен как Тёмный Господин. Большинство живущих в радиусе 100 миль (160 км) от вершины, считают, что это некое живое существо, обладающее огромной силой, хотя никто не может сказать, бог ли это или дьявол. Жрецы Эонов, исследующие этот район, предполагают, что ядро горы может быть искусственным сооружением с машинным интеллектом, способным изменять реальность на фундаментальном уровне. Потенциальные мотивы, цели или перспективы такого интеллекта остаются исключительно гипотезами. Однако местные жители говорят о зелёном дожде, кислотном граде, другой странной погоде, необъяснимых огнях, изменениях гравитации или течения времени, внезапном появлении странных существ на склонах гор и исчезновении путешественников, охотников или других, кто подошел слишком близко. И всёже некоторые исследователи много раз пересекали этот регион без происшествий.

Леграш

Пропитанная грязью и кишащая блохами отвратительная коллекция лачуг, чьи грязные болезненные жители охотятся, так или иначе, на путешественников, пытающихся использовать Дрожащий перевал, особенно паломников Вечных Странствий. Местные жители говорят "лей-граус", но мы называем это место Лихорадкой и на то есть веские причины. Я бы не стал оставаться в этом месте дольше, чем необходимо, если бы не хотел получить какую-нибудь болячку или что похуже. Переночевать в одной из двух гостиниц? Нет, спасибо.

Тут живут около 500 человек живут и каждый из них дегенерат, от лавочников и торговцев, которые утроят любую разумную цену за всё, что вы можете пожелать, до ещё менее амбициозного быдла, которое просто перережет вам горло за горсть шинов, надеясь, что бесконечное пьянство позволит им “работать” ещё долго.

- Теллус Фертрек, охранник каравана

В соседнем городе Солнцеворот, можно нанять по большей части ручную тетрагидру, чтобы она доставила вас до восточных земель, до Утёсов Сагуса

Тетрагидра, стр. XXX

Конвергенция, стр. XXX

Говорят, что нетипично злобные латтиморы с Пика Менкала поклоняются тёмным богам. Другие же считают, что их ненависть была порождена поколениями плохого обращения со стороны местных жителей, чьи кости теперь усеивают каменистые склоны горы.

Легенда гласит, что один человек смог связаться с разумом горы Занлис. Она сделала это, найдя тайную комнату в самом сердце горы. Найти её снова оказалось невозможно. Некоторые полагают, что гора может изменить себя так, как ей нужно.

Вечные Странствия, стр. XXX

Пустой Санктум

Одна из трех главных цитаделей Конвергенции, Пустой Санктум вовсе не пуст. Он расположен в предгорьях на краю гор, и местные, весьма немногочисленные, жители держатся подальше, считая цитадель местом великого зла.

Пик Менкала

Грохочущий вулкан под названием Пик Менкала - ещё одна высокая гора

Чёрного Риажа. Это дом не одного, а двух племен свирепых латтиморов, которые нападают на людей, и на всех остальных, включая друг друга, едва завидев.

Сокрытый Нареш

В глуши Чёрного Риажа, подобно упавшему с пальца кольцу, лежит Сокрытый Нареш. Имеющий около тысячи жителей город растёт в темноте, высасывая жизнь из окружающего мира и отравляя разумы своих жителей каждый миг своего существования.

Здесь мало света, а нравственности и того меньше. Однако для того, чтобы пройти через горы по этому маршруту, вы должны пересечь трясину Сокрытого Нареша.

Сокрытый Нареш съедает тебя заживо: войди с запада, из земель Стидфаста, где больше всего чистоты, добра и света, где царят закон и власть, понятные даже самым простым умам. Оставь позади свет, закон и живых. Войди в мир тьмы, разрушения, смерти.

В темноте возвышаются бледные и фосфоресцирующие ворота Сокрытого Нареша. Рядом с ними вы увидите лица тех, кто служит воротами. Приблизьтесь ещё и вы увидите дыры, которые тянутся вдоль светящихся тел, ряд за рядом совершенно темных колодцев во плоти. Слишком близко, и вы увидите, что отверстия не пусты. Внутри каждого извивается и пульсирует червеобразное существо, высовывая свою бледную голову в мир, слепые глаза и открытый рот жаждут воздуха. Не смотрите в глаза тем, кто стоит на страже ворот, ибо они наполнёны черной пустотой, с извивающимися личинками вместо белков глаз.

Когда вы пытаетесь пройти между столбами ворот, червеобразные существа вытягиваются все дальше из своих пещер, задевая ваши руки, запястья, лицо. Не причиняйте им вреда. Пусть они ищут утешения в прикосновениях. Они так давно не касались друг друга кожей.

Пройти можно, если принять то, что это только начало. Что ваше путешествие станет хуже, прежде чем придёт облегчение. Что здесь в опасности не твоё тело, но разум, само твоё здравомыслие. Тёмное наследие, смертельное обещание, вот что такое Сокрытый Нареш.

Сделайте шаг вперед и попадёте в город. Здесь зловоние растущих и умирающих существ столь явно, что вы зададитесь вопросом, будет ли смерть от недостатка воздуха предпочтительнее, чем дышать. Грязь под ногами засасывает, словно стремясь затащить в глубину. Немногочисленные деревянные мостки прогибаются от гнили и плесени. Строения встраиваются в склоны горы, стоят поверх гниющих остовов других зданий, свисают со щупалец и даже возвышаются на сваях, вбитых глубоко в грязь. Чёрная жидкость, стекающая по камню и по носкам ваших ботинок, густая и вязкая. Грибы и лишайник покрывают каждую поверхность призрачно-бледными телами.

Когда глаза привыкнут, вы увидите, что то, что сначала казалось городом, лишенным жизни, быстро превращается в суеты движущихся и дышащих теней. В каждом кусочке черноты прячется пара глаз, грязный рот, ощупывающие руки. Некоторые из них – люди, хотя из-за грязи и темноты трудно сказать наверняка. Другие – явно нечто другое, факт, легко обнаруживаемый ржавым визгом металла, скольжением щупальца, стуком кости о кость. Некоторые могут предложить товар, в то время как другие просят еды или питья. За определённую сумму легко получить секс, если вы осмелитесь рискнуть, ибо что местные жители под ним подразумевают? Очень распространён микос – любое количество меняющих и укрепляющих сознание препаратов, изготовленных из грибов, лишайников и водорослей, которые растут в

диком виде и культивируются в городе. Возможно, самая дешевая вещь в Сокрытом Нареше - это ваша собственная смерть, которую можно получить за содержимое карманов.

Светящиеся в темноте красные и синие огни могут кричать, как сирены. Это фермы водорослей, стоячие лужи, где выращиваются самые мощные микосы. На поверхности каждого бассейна под красными и синими огнями процветают синие, зеленые и пурпурные водоросли. В бассейнах также существуют худшие из микосозамисимых, едва разумные существа, которые не замечают или не заботятся о том, что они стали не более чем живым топливом для питания огней, встроенных в их тела.

Спросите любого на улице, кто правит Сорытым Нарешем, и они скажут: “никто”, или, возможно, “я".” Но по правде говоря, городом правит Соркан, человек, настолько пронизанный внедрениями и усовершенствованиями, что почти невозможно сказать, действительно ли он человек или хотя бы был им. Он испускает странное свечение, иногда желтое, иногда оранжевое, но трудно сказать, исходит ли оно непосредственно от его кожи или от биомеханических частей. Он часто бродит по гниющим деревянным мосткам города, сопровождаемый своим гаремом нибовийских жен, которые защищают его в обмен на безопасность и фертильных мужчин, которых он предоставляет.

Соркан не безжалостен, ибо, чтобы быть безжалостным, нужно иметь хоть какие то чувства. Вместо этого он, кажется, совершенно равнодушеным к толпе и грязи у своих ног. Ходят слухи, что он не спит ни со своими нибовийскими жёнами, ни с любым другим существом, населяющим город, что он не ест и что он мало озабочен правлением. Он, кажется, совершенно доволен тем, что город растет, как хочет, и существует, как хочет, пока он может идти в темноте и отступить в свой простой каменный дом в южной части города. Есть те, кто говорит, что Соркан попал под власть микоса, и, возможно, так оно и есть. Но другие слухи говорят о более тёмных достопримечательностях города, которые привлекают его внимание.

Возможно, если вы зашли так далеко и сохранили свой разум в целости, вы тот человек, который должен спросить его. Возможно, он даже ответит.

Охранники Сорытого Нареша – это люди, генетически модифицированные, чтобы быть носителями ядовитых червеобразных существ. Охранники находятся на 4-м уровне, а яд червей требует броска на защиту Мощью. Провал приводит к перемещению на один шаг вниз по треку урона.

Трек урона, стр. XXX

Нано, сделанный из потрескавшегося и грязного синта, бродит по Запределью, ища то, что он называет "голодным городом".

Сокар: Уровень 8, вся защита как уровень 10; здоровье 34; броня 5; скрытый, встроенный, моноточечный метатель дротиков с большой дальностью действия, наносящий 2 очка урона, которые игнорируют броню (яд уровня 8 вызывает паралич на десять минут)

Нибовийская жна, стр. XXX

Сомея: Уровень 4; все взаимодействия, раскрытые обмана и понимание нуменеры как уровень 5

Подробнее

Небеснополя облачнокристаллов, стр. XXX

Запределье, стр. XXX

Титанический Хребет

Тут камень встречается с небом – очень высокий и отвесный обрыв, прорезающий путь через Чёрный Риаж. Хребет возвышается на 10 000 футов (3000 м) над основанием. Вдоль вершины утеса примерно на 15 миль (24 км) тянется ряд металлических башен. Поскольку эти башни покрыты красными и синими огнями, большинство из которых все еще функционируют, они лучше всего видны ночью. Говорят, что те, кому удается взобраться на скалы (серия из десяти восхождений, каждое уровня 7), обнаруживают, что башни связаны с межпространственными вратами и почти непостижимыми существами, состоящими из материи и энергии одновременно.

Куртарис

Его трудно найти, но если очень уж надо, вы можете найти длинный ящикообразный каньон на восточном краю гор Чёрного Риажа. В конце каньона возвышается огромная статуя, похожая на человеческую. Держа руки над головой, сидящий человек, кажется, держит солнце высоко в небе. На самом деле, поле визуальных искажений создает впечатление, что солнце всегда появляется в его руках, независимо от времени суток или даже погоды. Ночью кажется, что фигура держит Луну, которая всегда полная.

Около трехсот лет назад люди пришли в каньон и обнаружили массивную статую, которая поднимается на 400 футов (122 м) в небо. Они назвали его Куртар и построили вокруг неё свою общину. Для стойких и верных жителей этого города Куртар – создатель вселенной, носитель и хранитель жизни. Большинство из 3000 жителей города Куртарис, принадлежат к этому культу и проводят свою жизнь, пытаясь исполнить волю бога.

Жителям Куртариса запрещено покидать каньон. Учение Куртара гласит, что любой, кто ускользнет из каньона, будет проклят ужасной чумой, а это значит, что любой, кто ускользнет, никогда не сможет вернуться. Но мало кто вообще пытается уехать. Они остаются в Куртарисе всю жизнь, выращивая пищу и создавая всё, что им нужно.

Лидером города и культа является Сомея. Чрезвычайно умная и способная, она беззаветно предана Куртару и общине.

На главной площади Куртариса возвышается массивный синт-экран, размером почти 15 футов (5 м) в поперечнике. С панели в своих покоях Сомея управляет изображениями, которые появляются на экране для всеобщего обозрения. Она использует экран для передачи информации населению, а также для проведения религиозных обрядов со всем населением сразу, каждое утро на рассвете и каждый вечер в сумерках.

Склонение

Тут скалы насвистывают колыбельные своим детям, даже самые крепкие деревья и самые гордые горы склоняются перед натиском невидимых рук, где человек готов отдать свою жизнь, лишь бы на встать против завывания велкерветра. Здесь крик ужаса безмолвен и где самый смертоносный враг – невидимый порыв воздуха.

Это место – Склонение.

Велкерветер – свирепый, злой ветер, который почти постоянно обрушивается на Чёрный Риаж одновременно спаситель и тюремщик Склонения. Широкая полоса Запределья изо дня в день терзается ветром, деревья гнутся, горы склоняют свои

остроконечные вершины к Земле. Те немногие существа, и совсем уж немногочисленные люди, которые отважились жить здесь, стали сутулыми и сгорбленными. Низкий и медленный – обычные качества обитателей Склонения.

Деревья тут согнуты под острым углом, как правило, в футе или двух над землёй. Это создаёт необычные формы, которые так нравятся судостроителям, плотникам и другим, кто работает с деревом. Те, кто может живым войти и выйти из этого района, легко находят покупателя на груз (и не потеряли жизнь). Предприимчивые бизнесмены пытались высаживать определённые сорта деревьев, стремясь создать питомники, но велкерветер убивает огромный процент саженцев задолго до того, как они могут укорениться.

В Склонении мало городов, если их вообще можно назвать городами. Обитатели называют их норами, и это наилучший термин. Каждая группа людей живет в нескольких подземных комнатах, соединенных между собой туннелях. Туннели были построены не их нынешними обитателями, а кем-то или чем-то давным-давно. Они вьются в кажущемся бесконечным клубке, гораздо более обширном, чем нужно для размещения небольшого количества сегодняшних жителей.

Ради выживания местные тщательно запечатывают ненужные им туннели, используя смесь грязи и округленной ветром гальки, которые часто встречаются в этих местах. Закупорка не только защищает их от ветра, но и уменьшают вероятность нападения. Хорошо защищенные, безветренные норы очень востребованы другими людьми и существами, которые ищут убежища.

В Склонении стоит опасаться не только, кроме велкерветра. Обитатели этого района приспособили множество опасных механизмов, чтобы защитить себя и своё потомство от сильных ветров. Например, селлилы – это приземистые ползучие сумчатые, детеныши которых проводят начало жизни в мешочках, волочась по земле, а боабы – летающие хищники, благодаря ветру ныряющие к своей добыче с большой высоты.

Но, пожалуй, самые опасные из них – крупные плотоядные насекомые, известные как каффа. Благодаря закрытым глазам и крыльям из переливчатого златоблеска каффа научились ориентироваться на уровне земли и под нею, пролетая через лабиринты подземных туннелей. Одного взмаха их сильных крыльев достаточно, чтобы отправить человека в полет. Два взмаха – и человеку будет гораздо легче противостоять ветру.

В определённое время года трепещущее крыло выпускает потоки яиц, которые закапываются в землю, чтобы превратиться в кокон, из которого выбираются личинки каффы — хищных существа, равно пожирающие трупы и живых. За ночь личинка каффы может съесть в десять раз больше своего веса.

Каффы также являются одной из немногих причин, по которым немногие смельчаки отважились поселиться в Склонении. Их крылья из златоблеска весьма ценятся жителями цивилизованных мест для декоративных целей, а коконы их детенышей собирают и прядут в силстер, почти неразрываемую золотую нить. Из-за небольшого размера нужно собирать множество крыльев и коконов каффы, но прибыль настолько высока, что многие готовы пойти на риск. Те, кто путешествует по торговому пути каффы, перевозя златоблеск и силстер из Склонения в цивилизованные места сильно рискуют, но успешное путешествие принесёт немалую прибыль.

Второе место по опасности для жизни и конечностей занимают люди. Нелюди иногда ищут убежища в норах, поодиночке или группами. В Склонении также есть криминальная история. Давным-давно Шалладьен II, прежняя императрица Пифаронской Империи, питавшая особое пристрастие к златоблеску и силстеру, послала в этот регион большую группу преступников и охранников в надежде привезти оттуда достаточно большое количество экзотики, чтобы удовлетворить свои

потребности. Её план состоял в том, чтобы преступники оставались в качестве сборщиков урожая, пока охранники ездили туда и обратно с товаром. Но охранники так и не вернулись, а преступники обнаружили, что их отправили в идеальное место, чтобы спрятаться от мира. Они и их семьи остаются здесь, воруют, убивают и продают свою добычу тем, кто закупает златоблеск.

В Склонении есть два высоких сооружения: ветрокруты и Сусуррус. Ветрокруты черны, как ночь, и сотни футов высотой, с множеством длинных рук, которые ловят ветер. Построенные из неизвестного материала, который не только выдерживает шторм, но и захватывает и удерживает его, они, похоже, способны производить огромное количество энергии, если только кто-то может понять, как это сделать.

Сусуррус возвышается почти на 100 футов (30 м) и построен из различных металлических и синт трубок в самых различных размеров, а также расположенных под кажущимися случайными углами. Сломанные вертушки дико крутятся на концах некоторых труб, в то время как на других развиваются рваные флаги. Кусочки стекла и камня свисают с нитей силстера, ударяясь друг о друга. Кажется невозможным, чтобы такое хрупкое сооружение выдержало испытание временем и ветром.

Однако обладатели музыкального слуха, быстро обнаруживают, что Сусуррус – это противоположность хрупкости. На самом деле, при любом угле и силе ветра конструкция обеспечивает не сопротивление ветру, а прохождение ветра, создавая призрачную, эфирную музыку, которую можно услышать по всему склону и за его пределами.

Каффа, стр. XXX

В альдее Эврил каждого, кто находится на пороге смерти, посещает стая зелёных птиц; она остается до самой смерти, даже если это займет несколько дней.

Ингвальд

В дальнем конце Гарл-Нава, самого южного прохода через Чёрный Риаж, притаился небольшой городок Ингвальд. Когда-то он был селением охотников и трапперов, которые выживали в горах на западе и в лесу на востоке, но теперь он больше известен как город головорезов и воров. Фактическим правителем Ингвальда является латтимор Гравиш-Морель, который командует бандой речных пиратов, действующих на Велбвэе. До того, как Гравиш-Морель и его негодяи прибыли в город, общину возглавляла Тараэ, суровая человеческая женщина, которая работала разведчиком и проводником, прежде чем принять мантию лидера. Никто не знает, где сейчас Тараэ. Пираты и воры хозяйничают в Ингвальде уже больше года.

Слухи Чёрного Риажа

Корни горы: В недрах горы Джаспар, что в южной части хребта, обитает небольшая подземная цивилизация звероподобных, почти обезьяноподобных нелюдей. В отличие от большинства своих сородичей, они не совершают набегов на человеческие поселения, фактически, они никогда не покидают собственное бессолнечное царство, но они довольно враждебны к незваным гостям. Ходят слухи, что эти нелюди обладают мощной нуменерой, которая полностью излечивает без пяти минут мертвецов и даже воскрешает недавно был убитых.

Оползень: Лавина в горах полностью отрезала маленькую деревню от остального мира. Люди там нуждаются в пище и лекарствах, но никто не знает, как до них добраться.

Странности Чёрного Риажа

Мистическое выравнивание: Если посмотреть сверху на определённое место в северной части Чёрного Риажа расположение горных вершин напоминает расположение звезд на северной части неба. Опытный астроном скажет вам, что расположение не является совершенно точным, но через двадцать три года полностью совпадёт.

Латтимор, стр. XXX

Гравиш-Морель: Уровень 6; здоровье 28; имеет артефакт, создающий огненное силовое поле, которое (будучи активировано) даёт ему броню 4 и наносит 4 очка урона всем находящимся в непосредственной близости

“Интересно, что люди называют окружающее Девятым миром, но понятия не имеют, сколько предшествующих “миров” на самом деле было.”

- Визикстру, варьелленский философ

Сараценианцы, стр. XXX

Подробнее

Уксфон, стр. XXX

Цесилианские джунгли

Леса. Вода. Ветер. Дождь. Именно так характеризуются Цесилианские джунгли в книгах. Реалисты используют более грубые слова. Смерть. Разрушение. Монстры. Безумие.

Охватывающие более 500 квадратных миль (1300 кв. км, Цесилианские джунгли богаты деревьями, подлеском, реками, туманом и дождём. Естественные и механические существа крадутся в прибрежной листве, подстерегают на ветвях и падают на добычу под прикрытием ночи.

Так зачем вообще туда? Зачем входить в тёмные границы и рисковать жизнью, конечностями и рассудком? Сокровища должны быть найдены, древние боги пробуждены, а чудеса обнаружены. Несмотря на то, что нет никаких известных сообщений о вернувшихся из Цесилии, оптимисты продолжают планировать экспедиции в джунгли.

Импровизированные лагеря возникают в различных точках по краям джунглей. Как правило, созданные людьми, которые отменили свой поход в последнюю минуту, эти лагеря являются местами укрытия и обмена информацией. Там продают карты джунглей, которые указывают местоположение различных богов и объектов, но каждая карта отличается от лагеря к лагерю (а иногда даже в пределах одного и того же лагеря). Исследователи также могут приобрести немного подержанные инструменты, а также большое количество тифо, горького подфрукта, ценящегося за способность успокаивать нервы.

Считается, что в пределах джунглей есть по меньшей мере пять чудес света:

• **Le Temple de Frogue**: Посреди болотистой реки покоится гигантский каменный храм в виде человекоподобной лягушки. Символ плодородия, лягушка приглашает исследователей в свой храм через открытую дверь между ногами. Нижние уровни покрыты глубоким болотом, окружающим храм. Туда стекается невероятное количество лягушек, тритонов, летучих рыб и других земноводных.

• **Дикий сад**: Стена электричества высотой 10 футов (3 м) окружает тщательно ухоженный сад генетически улучшенных плотоядных растений. Сараценианцы, группы ученых, изучающих и поклоняющихся уникальным растениям, часто называют это место своей Меккой.

• **Аркшеол**: В этом миниатюрном городе ни одно здание не достигает человеческого колена. Одни говорят, что обитатели этого города – сверхъестественные существа, другие называют жителей механизмами, а третьи просто очень маленькими людьми. Очевидно, кто-то всё же использует город, но они либо невидимы, либо искусно прячутся.

• **Долина-симулякр**: Этот глубокая тёмная пробоина в земле всегда находится в неестественной тени. Холодные источники, которые текут под землей, регулярно извергают потоки воды, ледяного пара и мелких существ, выносимых из глубин.

• **Западный ветер**: Эта достопримечательность джунглей постоянно движется в пределах своей области. Вечный торнадо, который несёт деревья, животных и всевозможные обломки. Изменяясь в размерах в зависимости от того, что он держит, Западный ветер может быть как размером с человека, так и достигать 30 футов (9 м) в поперечнике. Его путь легко проследить, так как он достаточно силён, чтобы вырывать деревья из земли и перетаскивать тяжёлые предметы на большие расстояния.

Если взглянуть на Цесилианские джунгли с воздуха, можно увидеть, что огромный лес сохраняет большую часть своей первоначальной формы: продолговатую звезду с пятью лучами. По краям, где лес встречается с остальным миром, деревья выше и темнее, а также растут столь близко и плотно, что создают живую стену. В самом широком месте каждого луча, прямо перед тем, как он соединится с центром звезды, находится одно из пяти чудес. Хотя джунгли теперь заросли, они, похоже, были тщательно созданы любящими, и очень большими, руками

Несмотря на то, что многие годы Le Temple (Уровень 8) хранит молчание и неподвижность он не совсем неживой. Если он считает посетителей достойными, Le Temple помогает им в борьбе против короля-лягуха, но не против его армии — это исследователи должны делать сами. Чтобы считаться достойным, посетитель должен сделать попытку (неважно, насколько неуклюжую) поклониться алтарю прямо за входной дверью. Помощь Le Temple приходит в виде благословения, которое временно дает одному выбранному союзнику лягушачьи рефлексы (+1 грань Скорости) и препятствует атакующим способностям короля-лягуха. Благословение действует десять минут.

Подробнее

Черный Риаж, стр. XXX
Перевал Сердина, стр. XXX
Гарл-Нав, стр. XXX
Гора Занлис, стр. XXX

Le Temple de Frogue

Здесь, лежит то, что я искал все эти годы. Разумеется, одни насмехались. Вторые сомневались в моем здравомыслии. Ибо именно так посредственности реагируют на величие. Кратко говоря, им требуется восстановить свой статус, обливая помоями гения. В конце-концов пришлось совместить.

Ни один бог никогда не разговаривал со мной, даже когда я был маленьким и нуждался в ком-то, кто сказал бы мне, что я приемлем, не чудовище, не отвратительная, ужасная тварь, которая заслуживает существования в глубинах грязи и мерзости. Нет. Здесь, среди себе подобных, отдыхая у ног собственного образа, окруженный своим собственным "Я", я чувствую себя как дома. Само собой, я заслуживаю грязи и мерзости, но только потому, что грязь – это почтение, мерзость – это богоподобие, совершенство, и я ношу его как благословение.

—Король-лягух

Расположенном глубоко в сердце Цесилианских джунглей, Le Temple de Frogue является прославленным символом плодородия. Легенды гласят о спонтанных беременностях, полезных мутациях и повышенной фертильности. Гуманоидная лягушка по-прежнему молчит, приглашая исследователей открыть для себя, что ждет за дверями её храма.

А сразу за ними находится большая круглая комната. Находясь там, посмотрите вверх — вы сможете увидеть весь путь до изогнутой крыши и даже частично обстановку всех семи надземных этажей.

В большой комнате есть большой чистый водопад, который течёт с верхнего этажа и впадает в болото внизу. За завесой воды покоятся две синт-статуи головастиков, расположенные так, будто они плывут вверх по водопаду. Несмотря на возраст и давление воды, головастики совершенно целы, аккуратная гравировка и детали как новые. На вершине водопада, сидит уменьшенная копия Le Temple, широко расставив лягушачьи лапки по обе стороны воды. Это явно алтарь храма Le Temple, хотя никаких следов жертвоприношений и не видно

В дополнение к семи этажам, которые поднимаются над главным уровнем, существуют отдельные помещения под каждой ногой, а также под первым этажом (однако, они затоплены болотной водой, для их исследования необходимые специальные навыки или оборудование).

У дальней стены посетители могут поднять или опустить механическую платформу, которая доставит их на верхние этажи. Несмотря на возраст, платформа работает плавно, создавая впечатление, что она используется регулярно.

Король-лягух, лягушкообразный мутант, которого семья и общество презирали и подвергали остракизму за земноводную внешность и привычки, взял себе в жёны Le Temple. Он бродит по внутренним комнатам, полагая, что все лягушки в храме – их дети. Он ревниво и параноидально относится ко всем, кто приходит поклониться алтарю его невесты, полагая, что они намерены занять место, законного мужа и короля.

За время пребывания в храме он открыл некоторые из нуменер, оставленных прежними верующими, и разгадал их тайны. Используя эти устройства, Король-лягух создал анур, армию последователей, построенных из грязи, живых лягушек и мертвых почитателей. Из-за экспериментов и случайного отсутствия подходящих частей, ануры различаются по внешнему виду. У одного могло быть тело из грязи, конечности мертвецов и две лягушачьи головы, готовые к нападению. Другой может иметь человеческую голову и тело с лягушачьими конечностями, которые позволяют ему быстро приближаться к противникам. Царь считает анур своими истинными детьми, поскольку они несут в себе элементы как его самого, так и Le Temple.

Короля-лягуха разрывает смесь ревности и паранойи. Он больше заинтересован в защите своего статуса мужа Le Temple нежели в защите своей королевы и детей. Он посылает анур, чтобы расправиться с незваными гостями, и появляется только после того, как большинство из них убито.

Ануры кажутся бесконечными, но каждое отдельное существо довольно слабо. У них есть различные типы атак (удар, язык или яд), но каждая анура может совершать атаки только одного типа и каждая атака (независимо от типа) наносит 1 только очко урона. Реальная опасность заключается в их огромной численности.

Анура: Уровень 2; при атаке группами не менее восьми атакуети как существо уровня 4, которое наносит 6 очков урона

Король-лягух: Уровень 6; здоровье 30; большое тело амфибии позволяет ему быстро передвигаться (большая дальность) и атаковать в прыжке, который наносит 7 очков урона и сбивает врагов (заставляя их потерять один ход); его поры выделяют

токсичный яд, который наносит 3 очка урона любому существ которое прикасается к нему голой плотью или которое он поражает ударом.

Подробнее

Пустой Санктум, стр. XXX

Сокрытый Нареш, стр. XXX

Слухи Цесилианскихджунглей

Странник в беде: Ходят слухи, что человек по имени Рорвик заточён в Le Temple de Frogue, в плену у короля. Рорвик знает местонахождение огромного количества ценных сокровищ и тайн прошлого.

Синяя ломота: Страшная болезнь под названием синяя ломота вспыхнула в деревне к югу от джунглей, и Сараценианцы говорят, что лекарство - это редкое растение, произрастающее только в глубинах Цесилии.

Семь пирамидок: Семь условно пирамидообразных устройств из неземного металла, как полагают, связаны с Цесилианскими джунглями. Эти нуменеры родом из какого-то другого мира, но если их собрать, они дают паре пользователей (это должны быть два человека) странный контроль над самой природой джунглей, давая ключ к её происхождению. Пирамиды были собраны женщиной по имени Дайвеси 400 лет назад, но затем, по неизвестным причинам, были разбросаны по всему Девятому миру. С тех пор их так и не нашли.

Странности Цесилианских джунглей

Яма ужасов: В джунглях таится тёмная яма неизвестной глубины. Машины, кажущиеся не более чем сложной массой механизированных лезвий и почти змееподобных пастей, время от времени выползают из ямы, хватают всё живое, что попадается им на пути, и тащат вниз, в яму. Ничто из захваченного наружу не выбиралось.

Бессмертное племя: Живущее в джунглях людское племя промышляет каннибализмом. По неизвестным причинам эти люди, по-видимому, не стареют после достижения зрелости. Их полная насилием жизнь часто обрывается искусственно, но некоторые, как сообщается, живут сотни лет.

Равнины Катару

Равнины Катару простираются от южной оконечности Цесилийских джунглей до северного края леса Ба-Адену. Самая северная часть равнин несколько засушлива, но южные холмистые равнины плодородны и умеренны.

Дикие стада стремительных эспронов и неуклюжих рептилий-каметозавров бродят по равнинам, преследуемые каллерайлами и итцинами.

На равнинах нет городов, но небольшие городки и альдеи, в основном фермерские общины, усеивают ландшафт. Фермеры выращивают пшеницу, бобы и разнообразные овощи. Большинство этих небольших общин являются самодостаточными, но иногда торгуют с караванами из Стидфаста, которые пересекают Чёрный Риаж по пути в Авгур-Калу. Впрочем, встречаются они редко.

Есть также кочевые племена охотников-людей, которые возводят на равнинах временные поселения из палаток и юрт. Эти племена приручают эспронов и ездят на них верхом. Некоторые кочевники стали совершать набеги на оседлые общины и даже другие племена.

Ужасные штормы иногда пересекают Равнины Катару, особенно весной.

Циклоны, сильный град, внезапные наводнения и удары молний представляют серьезную опасность.

Эспроны – крупные, похожие на антилоп существа (Уровень 2), имеющие большое движение.

Каметозавры – травоядные четвероногие (Уровень 3, здоровье 24), длиной 30 футов (9 м) от головы до хвоста.

Каллерайл, стр. XXX

Итцин, стр. XXX

Путешественники рассказывают о нечеловеческом городе в северной части Равнин Катару, населенном исключительно насекомоподобными существами.

В последние месяцы Триада Жажды бесследно исчезла где-то к северу от лесов Аусрена.

Пустая Машина

На обширных равнинах к востоку от Чёрного Риажа, но к западу от полей Дессанеди, у которых нет названия, вы можете найти Пустую Машину. Это легко сделать — большая машина выделяется среди плоских полей и видна издали. Она напоминает широкое острие копья, которое упало с небес и вонзилось в землю.

Нижняя часть машины представляет собой покрытую шрамами металлическую оболочку, а верхняя – странный клубок извивающихся цилиндров, шаров, трубок и других предметов, не имеющих названия в Девятом мире. Вся машина поднимается в воздух на 600 футов (185 м), а самая широкая точка, возвышающаяся на 200 футов (60 м) над землей, имеет около 800 футов (245 м) в поперечнике.

В различных частях машины открыты огромные люки, также люди вырезали или пробили входы и выходы в других областях. Внутри лабиринт, который тянется по всей машине, казалось бы, следуя некоторой смутной схеме или логике. Крошечные коридоры ведут в огромные гулкие камеры, широкие открытые трубы ведут в никуда, но где бы вы не исследовали ничего нет.

По крайней мере, ничего бросающегося в глаза. Внутри машины, кажется, нет ни движущихся частей, ни механизмов, ни органов управления. Комнаты не дают никакого намека на их изначальное предназначение, если таковое есть. Но Пустая Машина больше не пуста, за долгие годы она была заселена различными существами и людьми, пытающимися претендовать на часть структуры или машину целиком, всегда со смешанными результатами.

Примечательно, что несколько лет назад Пустая Машина была домом большого племени отвратительных четырехруких нелюдей под названием дзаал. После того, как они совершили много зверств в соседних деревнях, местные жители наняли Триаду Жажды, группу, состоящую из сильной глефы и двух нано, чтобы положить конец набегам. С помощью методов, которые остаются загадочными, эти три чемпиона устранили дзаалов. Если кто-то из этих существ и выжил, то для местных жителей это будет сюрпризом, потому что с тех пор их никто не видел.

Леса Аусрена

День 12-й

Слухи не лгут, лес действительно странного фиолетового цвета. В остальном деревья не выглядят особенно странными. Но цвет листьев и даже коры варьируется от голубовато-красного, до тёмно-фиолетового. На ветвях живут птицы всех видов и цветов. Я почти ожидал, что они тоже будут фиолетовыми, но они вполне обычные.

День 14-й

Плоды этих деревьев восхитительны. Интересно, смогу ли я унести мешок с ними обратно в Уксфон. Я думаю, что Эйлла могла бы сделать из них какое-нибудь необыкновенное вино.

День 15-й

Мне нехорошо, но я все равно собираюсь отправиться в обратный путь завтра.

День 16-й

Слишком болен, чтобы уехать.

День 17-й

Всё ещё очень болен. Не могу не заметить, что никто из диких животных не ест плоды деревьев. Мой живот покрыт похожими на синяки язвами, очень нежными на ощупь.

День 19

Язвы на моем животе образовали отчетливые наросты. Я едва держусь на ногах. Еда, которую я принесла с собой, исчезла. Есть только пурпурные фрукты. Несмотря на боль в животе, меня переполняет голод.

День 20-й

Наросты стали... длиннее. Я не могу двигаться, только ползти, да и то с трудом.

День 22-й

Дорогие боги моих предков, помогите мне. Наросты, длинные, как змеи, начали зарываться в землю вокруг меня. Я попытался разрезать один, но боль усилилась настолько, что я не мог её вынести. Всё ещё такой слабый. Завтра я попробую снова.

– на этом дневник Темаллиса Кроста заканчивается

Леса Аусрена – это обширный лес пурпурных деревьев, которые больше нигде не растут. Не ешьте плодов этих деревьев.

Оргорек

Поле называется кладбищем, и нетрудно понять, почему. Повсюду разбросаны белые камни, так сильно напоминающие надгробия, что трудно поверить, что на самом деле это не так. Посреди поля стоит то, что они называют Оргорек, по причинам, которые не поддаются пониманию. Но как ещё это назвать?

В некотором роде это... не знаю, здание? Памятник? Остановимся на структуре. Над камнями парит структура из какой-то очень плотной и твёрдой керамики. На её поверхности есть несколько больших круглых люков, а сверху, хотите верьте, хотите нет, растёт огромное дерево, которому, должно быть, несколько столетий, если не больше. Что за дерево? На тысячу миль вокруг нет таких деревьев.

Никто не живет в радиусе 50 миль от Оргорека, но если вы сможете найти местного, как это сделал я, то узнаете, что внешняя безмятежность опасна. Возня с люками, по-видимому, выманивает из Оргорека кнутоподобные щупальца, прикосновение которых сжигает плоть неестественным способом. Я не совсем понимаю, что это значит, но счастлив оставаться в неведении.

Оргорек, вероятно, хранит ещё больше тайн и загадок, но кто хочет подобраться достаточно близко, чтобы открыть их? Я не исследователь. Я всего лишь писатель.

На дороги Запределья никогда не падают капли дождя. Они остаются висеть в воздухе, постепенно превращаясь в тлеющие угольки.

Иглошторм: Разгулявшийся ветер собирает осколки стекла и уносит их с собой, как крошечные бритвы и иглы. Во время шторма, который может длиться час и более, путешественники, которые находятся на открытом пространстве без как минимум 1

брони, получают 1 очко урона каждую минуту. После такой бури иногда остается только скелет, покрытый изодранной, окровавленной плотью

Подробнее

Златоблеск, стр. XXX

Бобовый стебель

Бобовый стебель. Посреди бесполезной равнины он поднимается буквально в небо и исчезает из виду. Легенды о Джеке, в честь которого названы все джеки, связаны именно с ним.

А потом Джек взобрался на Вобовый стебель. Он карабкался, карабкался и карабкался. Он забрался так высоко, что оказался в облаках. Джек стоял так высоко, что ему пришлось карабкаться до самого замка, построенного великанами.

Основание Бобового стебля представляет собой высокую базу из металла и стекла. Как бы высоко ни было основание, из самой высокой его точки поднимается полоска неизвестного материала, которая тянется много, много выше. Этот "стебель" имеет около 10 футов (3 м) в ширину, но только несколько дюймов в толщину. Никто точно не знает, как высоко он поднимается, но в ясный день кажется, что но просто исчезает в небе. Ещё более загадочным является предназначение Бобового стебля: что ждёт наверху? В историях, конечно, говорится, что он ведёт к замку в облаках, которым владеет великан. Эти же легенды предполагают, что существует опасность того, что великан однажды спустится по стеблю, чтобы напасть на землю.

Из-за гравитационного искажения, вероятно вызванного Бобовым стеблем или основанием, вокруг основания и нижней части стебля в воздухе плавают пять валунов размером с небольшую гору (вместе с многочисленными более мелкими камнями). Эти бросающие вызов гравитации камни не имеют никакого известного предназначения и могут быть непреднамеренным побочным эффектом процесса, использовавшегося для строительства основания и Бобового стебля.

В последние годы вокруг основания вырос небольшой городок, насчитывающий около 1000 жителей. Большинство жителей – фермеры, выращивающие на равнине вокруг башни пшеницу и, по иронии судьбы, бобы. Люди не знают, как попасть внутрь основания, зато они соорудили вокруг него деревянные помосты и леса, на которых обустроены смотровые площадки и места для религиозных обрядов. Вокруг города нет стены, так как большую часть времени опасные звери и другие угрозы, похоже, избегают этого района.

Когда-нибудь, говорят мудрецы, великан захочет вернуть украденное. Захочет отомстить. Найти Джека. Но в тот день Джека уже не будет, его дни давно миновали. Но его сын или дочь, или, возможно, внук или внучка, смогут снова обмануть великана и спасти землю от его ужасного гнева. Будем на это надеяться. Чтобы земля была в безопасности, нам нужен не герой, а Джек.

Милакони: Уровень 6; броня 3; прикосновение либо лечит 3 очка урона за раунд, либо наносит 5 очков урона за раунд

Гхабхэйл:Уровень 5, древковое оружие как Уровень 6; броня 2

На нижней стороне парящих вокруг Бобового стебля валунов, растет гриб, неизвестный больше нигде. Если его собрать и смешать с обычной почвой, то всё, что посажено в эту почву, вырастет с органической оболочкой, твердой, как сталь, но очень гибкой. Из получившегося материала можно сделать броню или нечто иное.

Есть много способов подняться над небесами Девятого мира. Бобовый стебель – один из них? Возможно. Но только великан знает наверняка.

Подробнее

Цесилианские джунгли, стр. XXX

Ингвальд, стр. XXX

Слухи Равнин Катару

Темные всадники: Группа разъезжающих на анинах бандитов наводняет сельскую местность, совершая набеги на деревни и подстерегая путников на дороге. Их лидер – женщина по имени Милакони, обладающая силой исцелять или калечить прикосновением. Ее главный соперник – женщина по имени Гхабхэйл, которая начала собирать силы, чтобы противостоять налетчикам. Гхабхэйл, высокая женщина с заплетенными в косы рыжими волосами и длинной секирой, вербует помощников и предлагает им оружие, доспехи или другие приспособления (с которыми она умеет обращаться).

Странности Равнин Катару

Чёрная сфера: По равнинам катится сфера из неизвестного черного материала, причём, вроде как, сама по себе. Некоторые говорят, что она имеет 12 футов (4 м) в диаметре, а другие, не менее достоверные, говорят о 30 футах (9 м), так что либо сфера может менять размер, либо их несколько.

Диссонирующее цветение: Очень редкий жёлтый цветок растет в определенных местах равнины. Если его заваривать в течение трех дней, он образует смесь, которая заставит выпившего совершенно точно вспомнить все события прошлого дня.

Дессанеди, Зазубренные Пустоши

Земля Дессанеди – по большей части бесплодное поле битого, зазубренного стекла, которое лежит к югу от Великой Плиты, к северу от равнин Катару и к западу от Часов Калы. Хотя через метко названные Зазубренные Пустоши ведут слегка хоженые тропы, путешествие в этом регионе дело медленное, трудное и наполненное, в лучшем случае, порезами и царапинами.

Проходимые пути состоят из крошечных осколков стекла. С обеих сторон торчат стеклянные выступы, богатые зазубренными краями и опасными остриями. Если бы Зазубренные Пустоши не были единственным способом добраться до перевала, называемого Прозрачный, вряд ли кто-нибудь пришел бы сюда.

Ученые подозревают, что в далёком прошлом песчаные дюны Дессанеди превратились в стекло, возможно, из-за сильной жары. Время разбило стекло, сделав путешествие по Пустоши очень трудным.

В Зазубренных Пустошах ничего не растет и, кроме нескольких птиц-падальщиков, там мало кто живет, так что путешествие будет хоть и трудным, но спокойным. Крупные поселения находятся на самом краю пустошей, в регионах, которые технически могут считаться частью Равнин Катару.

Херван: Уровень 5; обладает рядом магнетических сил

Дейл: Уровень 3, арбалет как уровень 5

Вечные Странствия ведут паломничество через весь Девятый Мир. Никто не знает точной длины Странствий, а также его точного начала или конца.

Многие полагают, что Странствие на самом деле представляет собой замкнутый круг, охватывающий весь Девятый мир, а некоторые его члены, особенно обладающие

улучшениями или внемировыми атрибутами, путешествуют по его вечной петле с незапамятных времен.

Великая Плита

Великая Плита – это огромная конструкция из синта, металла и органики, которая поднимается из сине-зеленой земли. Она находится на самом южном краю Пятого Усилия Вечного Странствия. Поднимаясь более чем на 3000 футов (900 м), с обрывистыми краями и покрывая более 9 квадратных миль (23 кв. км), Великая Плита видна с большого расстояния и часто используется в качестве точки отсчёта на картах. Красновато-черное масло постоянно стекает по бокам, делая подъём невозможным Вдоль гладких стен ничего не растет, и лишь немногие существа живут по краям.

Однако вершина — это совсем другое дело, ибо поверхность Плиты представляет собой отдельную экосистему. В огромной плоской вершине высечена глухая долина, глубокая и узкая расщелина, которая тянется с севера на юг и резко обрывается с обеих сторон. Более пристальный взгляд на долину показывает, что она, по-видимому, была вырыта из поверхности плиты, как можно было бы случайно выдолбить стол. Разбросанные вдоль разреза, который называют Бездорожной Долиной, гигантские, наполовину погребённые валуны отражают свет, даже когда кажется, что его нет. Из-за своей изолированности, долина заселена существами не встречающихся более в Девятом Мире, их генетические мутации объединяют два или более существ в одно.

Пытающимся взобраться на Великую Плиту мешают скользкие края, явное невезение или иные препятствия. Таким образом, разнообразная экосистема Плиты и потенциальные сокровища остаются неизвестными большинству обитателей Девятого Мира.

Белое Озеро

По стандартам больших государств Белое Озеро не более чем маленький городок, но это единственный кусочек цивилизации на 40 миль (65 км) вокруг, среди особенно пустынной равнины рядом с Зазубренными Пустошами. Около 1500 человек называют город своим домом, названный, что логично, в честь близлежащего озера, питаемого текущими с гор ручьями.

Неофициальными лидерами города являются супружеская пара по имени Эрван и Дейл. Эрван – нано, специализирующийся на эзотериях, которые формируют и управляют магнитными полями. Дейл был опытным воином, но несколько лет назад потерял способность ходить. Сегодня он катается в металлическом кресле на колесиках, которое Эрван левитирует и передвигает, когда находится поблизости. Оба мужчины пользуются уважением в Белом Озере, за то, что много лет назад они прогнали отряд нелюдей, угрожавших городу.

Озеро было названо в честь большого количества черепах ферриксов, которые откладывают яйца каждую весну, попутно превращая обычно чистые воды в белые. Яйца являются деликатесом для жителей Белого Озера, которые тщательно оставляют достаточно, чтобы обеспечить новое поколение существ.

В шести милях (10 км) к югу от Белого озера лежат руины замка Селаскор, 400-летней крепости, построенной из тяжёлых серых камней. Хозяин замка когда-то был правителем региона, но после восстания он был повешен за притеснения подданных.

Йош-ул

Йош-ул - это место встречи местных кочевых племён. Около 1000 человек живут

там постоянно, но в любой момент времени население удваивается из-за кочевников, которые приезжают только на месяц или около того каждый год. В Йош-уле временные жители проводят праздники, свадьбы, важные встречи и другие общественные мероприятия, прежде чем вновь вернуться к своему суровому кочевому образу жизни.

Природный источник даёт воду, позволяя устроить несколько полей с зерном и овощами. Постоянная часть общины битате в деревянных и каменных постройках, а кочевники возводят временные юрты и палатки.

В городе, если его можно так назвать, нет официального правителя, но если возникает необходимость, то мантию принимает вождь любого племени или племен, которые там проживают. Однако самые мудрые из этих лидеров советуются с женщиной по имени Вона.

Многие люди в Йош-ул почитают Вону как богиню. Большинству это неизвестно, но она пришла из далёкого мира и является искусственно созданным, но органическим существом, способным к бесполому размножению. Посланная колонизировать Землю, она произвела большое потомство, но потом сошла с ума и стала охотиться за каждым своим отпрыском. С тех пор она размножалась только один раз, создав дочь по имени Аорола.

Вона обладает способностью изменять и формировать как свой собственный генетический материал, так и генетический материал других существ, находящихся в непосредственной близости. Таким образом, она может трансформировать себя или других. Используя свою силу как оружие, она может заставить тело врага разорваться на части.

Вона известна жителям Йош-ул как Великая мать, Стеклянный призрак и Ткачиха жизни. Несмотря на отчужденность, она добра и мудра.

Вона: Уровень 9; может трансформироваться в любое другое существо (или свою оригинальную форму), если дать ей час; может нанести 15 очков урона всем живым существам в непосредственной близости, но для этого требуется два раунда

Кристаллические лепестки вилгирима мерцают и вибрируют на ветру, чтобы привлечь насекомых, которых цветок затем пожирает.

Искрящиеся Поля

Мерцающая пустошь. Деловое предприятие. Могильник новых богов. Священное место древнего поклонения и смерти. В зависимости от того, с кем вы разговариваете, Искрящиеся Поля могут воплощать всё это и многое другое.

Граничащие с самым западным краем Часов Калы, Искрящиеся Поля имеют более 100 миль (160 км) в поперечнике и потенциально столь же глубоки (или даже глубже). Поверхность покрыта разноцветной пылью, которая блестит даже в самом тусклом свете. Предприимчивые люди собирают пыль и продают её тем, кто может себе это позволить. Богачи используют пыль в качестве декора для зданий, одежды и собственного тела.

Глубоко под мерцающей землей, однако, лежит нечто более ценное, но никто не может понять, что это такое или, возможно, более важно, что с этим делать. Слои за слоями металлических творений заполняют землю, кладбище нуменер, созревшее для захвата — или оно было бы таковым, если бы не политическая напряженность, бушующая в соседнем городе Пикала. Город уже давно заявил о своей юрисдикции над Искрящимися Полями и даже разместил постоянную армию, чтобы защитить ценности от браконьеров. Предпринимателям, имеющим соответствующие документы,

разрешалось посылать специально обученных людей, называемых ярдерами, для работы на полях. Само собой, пока город получает свою долю.

Все изменилось, когда ярдер откопал неповрежденное тело гигантского механического существа. У него было три головы и несколько конечностей, а в высоту он как минимум втрое превышал среднего человека. На многочисленные конечности существа были нанесены характерные символы, и внутри двух его придатков были предметы. Первой была керамическая чаша с такими же знаками. Вторая была чем-то вроде каменной игровой фигурки, возможно, древней игральной принадлежностью, с пиктограммами на боках.

Пикала

Город с населением около 10 000 человек, многие из которых прибыли в сюда из-за находов к Искрящихся Полях. Простой город с трудом справляется с наплывом новых людей, а также с раздорами на полях.

Вскоре после обнаружения тела механического существа Пикала раскололся на фракции, и во главе спора встали четыре организации. Пока четыре группы сражаются, добыча заморожена, за исключением нелегальных дельцов, расплачивается с охранниками в темноте ночи.

Стэкл Спайр – директор города. Она считает, что цель "Искрящихся Полей" - принести процветание, славу и высокое качество жизни Пикале и её жителям. Она держит армию на границах полей и продолжает сражаться за право добывать нуменеру.

Лорн Мамм – маг Народного Приората, религиозной секты, которая верит, что гигантское существо – один из древних богов, заслуживших поклонения возрастом. Народный Приорат выступает за то, чтобы в центре раскопок было построено большое место почитания под открытым небом.

Колтен Ганги – надзиратель Земельных Законов, группы коренных горожан, которые утверждают, что поля – это могильник гигантов. Весь район должен быть оставлен в покое из уважения к умершим. Группа настаивает, что пересадка земли с гигантской рощей деревьев позволит мёртвым сладко спать и им не придётся подниматься, чтобы уничтожить землю.

Наконец, Эфрикс Морле – голос Искрящегося Ордена, недавно основанной секты поклоняющейся нуменере. Они утверждают, что Пикала должна финансировать тщательные раскопки полей, чтобы найти ещё больше гигантских механических существ и построить музей для защиты и демонстрации их останков.

Стэкл Спайр: Уровень 3, все взаимодействия как уровень 4

Стонделы – это бизоноподобные млекопитающие уровня 2, рост которых достигает 3 футов (1 м)

Бреслинги выглядят как сегментированные черви размером с человеческую руку (Уровень 1), но с волосатыми ногами, которые заканчиваются трехпалыми руками с противопоставленными большими пальцами. Они путешествуют большими группами, питаясь листьями на верхушках деревьев.

Лорн Мамм: Уровень 4; местная история, религиозные практики и взаимодействие как уровень 5

Колтен Ганги: Уровень 3, Восприятие как уровень 4

Эфрикс Морле: Уровень 3, понимание знания как уровня 4

Подробнее

Эспрон, стр. XXX

Равнины Катару, стр. XXX

Слухи Дессанеди

Охота на человека: В Зазубренных Пустошах скрывается убийца из Йош-ула. Вожди кочевников ищут крепких людей, чтобы выследить и вернуть его, но это решение вызвало раздор между племенами. Некоторые говорят, что обычные в это время года бури прекрасно прикончат преступника без внешнего вмешательства. Другие хотят более ощутимого правосудия: суда и традиционной смерти от укуса скорпиона.

Странности Дессанеди

Рунная башня: Посреди Зазубренных Пустошей возвышается нетронутая башня из того, что также кажется стеклом, но прочна настолько, что местные сплетни утверждают её неразрушимость. Башня имеет высоту 30 футов (9 м), а на её вершине светом проецируются изображения непознаваемых символов.

Жуки-воробьи: Повсюду в пустошах вы можете найти странных полупрозрачных жуков, которые, кажется, живут в стекле. Есть их небезопасно, так как к минералам они ближе, чем к органическим существам.

Лес Ба-Адену

Этот лес столь велик, что в его границах есть по меньшей мере три различных климатических режима.

Юго-западная область, которая окружает Чёрный Риаж, сухая и бодрящая. Ветер свистит между верхушками высоких деревьев, раскачивая их ветви высоко над землей. Здесь регулярно валятся деревья, а крик: “Треск!” – обычное явление среди тамошних жителей. Исследователи могут найти здесь стада стонделей и бреслингов, а также крылатых существ всех форм, размеров и цветов. Этот район, в который входит город Эфремон, является самым густонаселенным участком леса. Большинство людей живут в косоватых хижинах, построенных из каменных блоков.

Средняя часть представляет собой густые джунгли, кроны которых поднимаются к небу и служат домом множеству диких существ. Воздух так насыщен влагой, что с деревьев капает вода, так что земля всегда остаётся влажной, как и все кто по ней идут. Большинство мелких и средних существ живут высоко на деревьях, надеясь спастись от крупных хищников, которые крадутся по влажной лесной подстилке. Здесь путешественники находят большую стену, известную как Падун, а также город Друисси.

Юго-восточная, переходящая в болота и топи, оконечность леса Ба-Адену богата корягами и деревьями баргров. Воздух и земля здесь неподвижны и пропитаны влагой. Неверный шаг мог привести к путешественника к погружению в вязкое болото по горло или окажется во власти голодного каймана, который ранее умело прикидывался бревном. В этих местах камуфляж – обычное дело, и большинство существ трудно увидеть среди грязи и растений. Ещё в этой части леса процветает Неисчерпаемый Легион, ещё одна чума для всех, кто хочет пересечь эту область.

Эфремон

Большой город с населением в 20 000 человек занимает несколько уровней леса, от пещероподобных жилищ среди корней, до гнездоподобных домов под самыми высокими навесами. Крупное кольцо тщательно выращенных деревьев эстер формирует импровизированную стену вокруг Эфремона, а сидящие в обустроенных дуплах наблюдатели следят за происходящим внутри города и за его пределами.

Сложная система стояков, лестниц и качелей (все они сделаны из металла, синтезатора и дерева) обеспечивает доступ к каждому уровню города.

Большинство жителей – умелые и заядлые альпинисты, научившиеся перемещаться между уровнями ещё в детстве. Однако посетителям будет очень тяжело следовать за туземцем по любому уровню за пределами наземного.

Жители поклоняются существу под названием Фалгрин, которое предстает перед благочестивыми в виде парящей молодой женщины в изодранном чёрно-зелёном платье, с ветвями вместо волос. Наиболее верующие говорят, что за ребенка Фалгрин обещает долгую жизнь, но большинство людей просто считают её приносящей удачу и страховочной сетью во время путешествий по верхушкам деревьев.

Падун

Огромная овальная стена, почти 15 миль (24 км) в поперечнике, стоящая глубоко в лесу Ба-Адену. Первоначальная структура, по-видимому, была построена из мягкого металлоподобного вещества, вырезанного или сформированного в круглые камни. На протяжении многих лет для расширения и ремонта стены использовались различные материалы, в том числе прочное стекло и пурпурные деревья из леса Аусрена.

Поверхность стены усеяна бесчисленными окнами, дверями, отверстия и другими точками входа. Некоторые из них прорезаны осознанно, а потому закрываются и запираются. Другие прорехи кажутся остатками войн, сражений и нападений.

Внутри стены было построено множество городов, крепостей и деревень, но все они погибли и к настоящему времени превратились в руины. На каждого потенциального правителя, который видит гигантскую стену и представляет себе королевство верных и защищённых подданных, найдется умелец, реализующий невозможность регулярной защиты столь обширного укрепления.

Друисси

В небольшом городке Друисси, расположенном в северной части леса Ба-Адену, проживает около 1000 жителей. Он построен на видимой части древних обломков неизвестной природы, которые круглый год генерируют стабильный, хоть и низкий поток тепла. Жители Друисси в полной мере пользуются им чтобы согреть все: от еды и воды, до собственных домов.

Распространенное проклятие в этом районе звучит так: “я надеюсь, что ты встанешь перед Коленопреклоненной башней и примешь смерть от Проклятие Хуланаа.”

Джираскар, стр. XXX

В альдее Кэрроу на крышах городских зданий всегда сидят ровно по три птицы. Всегда.

Неисчерпаемый Легион

Глубоко в болотистой трясине юго-восточной части леса Ба-Адену расположился Неисчерпаемый Легион. Так называют одновременно и место, и мерзкое проклятие, которое не произносится даже в самые светлые дни.

Неисчерпаемый Легион – это земля грязи и масла, с лужами мутной субстанции, которая течёт красной жидкостью много дней подряд, затвердевает до серого камня, а затем снова разжижается. И с каждым затвердеванием земли гончие Неисчерпаемого Легиона откладывают яйца в его чреве, ожидая, когда потомство вылезет из земли.

Когда лужи снова становятся чёрными и красными, появляются на свет гончие, пробивающие потоки жидкости и рождающие поток слюнявых челюстей и оскаленных клыков.

Их прибытия ждут всадники легиона, биомеханические люди, одетые в стиле своих будущих скакунов. Их кишащие массы заполняют эту область леса – собираются, ждут, строят что-то, обитатели этих краёв даже не могут предположить что. Кто-то отдаёт им приказы. Только легион знает, что это за приказы и откуда они поступают.

Абюкос, стр. XXX

Подробнее

Бобовый стебель, стр. XXX

Слухи Ба-Адену

Ужасы на охоте: Увеличение числа атак джираскаров беспокоит лесных жителей. Почему так много хищников активизировалось? Что с ними можно сделать?

Потерянное ожерелье: Из дома Дарладжин, богатой горожанке Эфремона и сестры одного из городских администраторов, украли дорогое ожерелье. Они не знали, что на самом деле ожерелье это нуменера с телепатическим доступом, которая хранит разнообразную деловую информацию, включая код к сейфу с городской казной.

Странности Ба-Адену

Лесной вампир: По лесу бродит тощее гуманоидное существо, возможно, мутант, оно высасывает кровь жертв и оставляет их иссохшие трупы как приманку.

Ледяной дворец: В северной части леса стоит небольшая крепость, целиком сделанная из нерастаявшего сине-зеленого льда. Никто не знает, кто там живёт и живёт ли вовсе.

Эррид Калоум

Шокирующе плоская низменность, считающаяся (ошибочно) сухой и безжизненной, Эррид Калоум на самом деле мелководное солёное озеро, сформировавшее на своей поверхности толстую корку, продолжение Сере Марики. На ровном однообразном ландшафте редкие холмики возвышаются, как острова в море. Сравнение вполне уместно, потому что они действительно являются островами солёного озера. Каждый остров удивительно плодороден и пышен, даже с учётом климата, на это есть две причины Во-первых, они сформированы геотермической активность дна озера, так что они теплее ординара примерно на 5-10 градусов. Во-вторых, некоторые минеральные структуры, вытесненные через соленое озеро, чтобы сформировать холмы, также служат мощным опреснительным фильтром. Другими словами, внутри каждого острова есть запас пресной воды. Благодаря этому острова плодородны и богаты растениями и животными. На некоторых из них живут небольшие сообщества охотников и собирателей, которые путешествуют по солончакам в больших повозках, запряженных быками-теришами, чьи шкуры покрыты слоем соли.

Многие из этих поселений исповедуют кровавую религию Лхаурик, но без священников, которые могут общаться с Чаллифани, их культ стал попросту проповедовать кровопролитие и убийства ради них самих. Другие деревни отвергают эту практику, но вынуждены отбиваться от набегов тех, кого они называют кровавым

народом, постоянно нуждающимся в жертвах.

Хтумос

Небольшой городок расположен у слияния рек Солтер и Эвиет, текущих из Часов Калы. Город Хтумос окружает высокий замок из тёмно-серого камня. Община берёт свое название от замка, который, в свою очередь, назван по фамилии развращённых обитателей.

Семья Хтумос – это богатые аристократы, неправящие окружающей землёй и её народом благодаря хитрости и жестокости (прочем, с члемами семьи часто поступают аналогично). Они забавляются охотой на крестьян и подчиняют собственным капризам, освобождая убийц из темницы и приговаривая невинных к труду на мельницах за воображаемые обиды. Аристократы поддерживают свой контроль с помощью солдат в тёмных доспехах, называемых гончими ужаса, чьи ошейники доставляют владельцу физическое удовольствие, когда тот причиняет боль или вызывает страх.

Хтумосская гончая ужаса: Уровень 4; броня 3; тяжелые арбалеты с болтами агонии наносят дополнительные 3 очка урона живым существам

Эстер (и Стеррик) Хтумос:Уровень 5, все физические задачи как уровень 2; броня 2; шлем Стеррика имеет различные устройства для улучшения зрения, а также устройство уровня 8, которое даёт ему контроль над магнетизмом на большом расстоянии

Слухи Эррид Калоум

Спасательная миссия: Одна из деревень кровавого народа захватила известного натуралистку и исследователя по имени Брен Фал Косес, скорее всего, с ужасными целями. Её спутники предлагают солидное вознаграждение за её возвращение.

Замок света: На одном из островов соляной равнины кто-то построил замок, стены которого, похоже, сделаны из полупрозрачной энергии, а не из материи. Никто не знает, кто хозяин или хозяйка этого замка, но из окрестностей поступают многочисленные сообщения о встречах с абюкосом.

Странности Эррид Калоум

Корабль без моря: В сотне миль к северу от Сере Марика в солончаках погребены останки парусного судна, сделанного из металла и материала, который кажется синт-волокнами, сплетенными подобно шелковой паутине.

Плавающий круг: В середине солончаков находится круг 300 футов (90 м) в поперечнике, который заставляет некоторые предметы, помещенные над ним, становятся легче. Объекты, которые весят менее 300 фунтов (136 кг), парят над кругом, хотя всё, что весит менее 3 фунтов (1,5 кг), улетает в атмосферу, вероятно, навсегда.

Зрящие слепцы: В деревне Хитиан, что на северной оконечности солончаков, некоторые из старики и всё молодые жителей родились без глаз. Местные жрецы Эонов смастерили для этих людей “смотровые палочки” - устройства в виде ручных зеркал, удерживая которые перед лицом можно получить своего рода искусственное зрение.

Рассечённые моря

Вдоль южной границы Запределья расположились два водоема, соединённые

каналом под названием Пролив Иморос. Один, Сере Марика, отяжелел от синих солей. Другой, Нави Марика, имеет такой запас пресной воды, что может снабжать все население Запределья многие годы. Эти два внутренних моря настолько непохожи во всех отношениях, что с таким же успехом могли бы находиться на расстоянии целого мира.

Будучи 1600 миль (2575 км) в поперечнике и 1500 футов (460 м) в глубину, Сере Марика более чем в два раза больше своего соседа. Источник соли Сере Марика остаётся загадкой, поскольку вода, которая поступает в море из окружающих рек и через пролив Иморос, является пресной, но она меняется как только достигает Сере. В озере обитают существа самых разных размеров и расцветок, от гигантских и агрессивных лазурных осьминогов, до едва заметных дуанд, парящих в пузырьках рыб, которые пытаются проникнуть в отверстия на теле.

Культура Сере Марики столь же разнообразна, как и ее обитатели. Салахия, Соляной Город, располагается глубоко под поверхностью озера, а вдоль северо-западного берега лежат соленые болота. Многие из живущих рядом или внутри Сере Марики, зависят от соли, которая служит как пропитанием так и частью повседневного быта.

Но одного в Сере Марика явно недостаёт – это механические существа. Соль слишком жестока к ним, она разъедает их внутренние и внешние элементы без жалости или остановки. Путешествующим по региону, особенно тем, кто планирует войти в воду, стоит защитить любые технологии, включая протезы и артефакты.

Гораздо меньшая и более мелкая Нави Марика является источником пресной воды, рыбы и дичи для всех, кто живет рядом с ней. Многие из живущих на берегу, - лодочники и ныряльщики. Местные города сосредоточены на превращении нуменеры в водолазное снаряжение, портативные плавательные устройства и различные формы водного транспорта.

Некоторые механические существа и другие машины в непосредственной близости от Сере Марика разработали средства защиты от высокой концентрации соли. Такие механизмы иногда можно приобрести или обменять.

Подробнее

Дессанеди, стр. XXX
Зазубренные Пустоши, стр. XXX
Вечные Странствия, стр. XXX

Наш орден Леди Соляного Пути

Иногда называемый посторонними Леди Едкого Языка, - это малочисленный религиозный орден, основанный по меньшей мере четыре поколения назад святой Эзельд. Прихожане верят, что вся жизнь происходит из соли и соленых мест мира, они чувствуют себя благословенными, что их центром поклонения и обитания является именно такое место.

Обитающий на длинном, тонком, безымянном острове в Солёном Марше, орден состоит в основном из женщин, хотя пол не является обязательным требованием. На самом деле члены церкви принимают только три обета:

1. Поклоняйтесь соли как богу и жизни.

2. Предлагайте убежище и помощь тем, кто в ней нуждается.

3. Никогда не покидайте остров, если только вас не призовет к этому видение покойной святой Эзельд.

Ходят слухи о четвёртом обете — готовности покрыться коркой соли и чего-то

иного (конкретика меняется от рассказчика, к рассказчику, но “лечебное” и “съедобное” встречаются довольно сразу) после смерти, но никто не смог проверить эти слухи.

Члены ордена, известные как галиты, искусны в использовании и создании всех форм солей. Орден живёт за счёт продажи различных солевых продуктов, включая фейерверки, вяленые и маринованные продукты питания, красители и пигменты, а также лекарства.

Галиты обоих полов носят удобную одежду ярких, окрашенных солью цветов, обычно красного, желтого или синего. Они носят длинные волосы и заплетают их смесью соли и трав, которая покрывает волосы коркой и придаёт им седеющих. Они пахнут рассолом и морской водой.

В то время как галиты считают все другие религии (особенно Орден Истины) безнадёжно ошибающимися, орден не считает себя находящимся в состоянии войны с ними. Скорее, галиты затаились и ждут, веря, что в конце концов все увидят истину: что соль – это жизнь и путь, после чего ряды ордена пополнятся, как и положено.

В настоящее время Наш орден Леди Соляного Пути возглавляет галит Габра. Это женщина с твёрдыми руками, чьи просоленные малиновые косы падают ниже колен, а затем петлей поднимаются к макушке. Она покрывала свою кожу слоем соли, которая со временем накопилась, придавая ей почти неземное сияние. Оба ее уха покрыты маленькими искусственными кругами, и если её темно-зеленые глаза кажутся немного большими для её головы, это потому, что родилась она не с ними. Будучи когда-то верным членом Ордена Истины, галит Габра ела блюдо с соленой рыбой и увидела в костях женщину в белом. Полагая, что это испытание её веры, она быстро ударила себя по глазам, чтобы избавиться от этого зрелища. Когда видение заговорило, она проколола и свои уши.

Слепая и глухая, она верила, что будет скитаться по земле, пока не умрет во имя своей веры. Когда через некоторое время она проснулась, то обнаружила, что находится в большом замке, окруженная запахом соли и моря, и за ней ухаживают любящие руки. Приняв это как знак того, что такова была ее судьбы, Габра посвятила себя Нашему ордену Леди Соляного пути.

За эти годы она поднялась по служебной лестнице и использовала часть доходов от продажи соли, чтобы купить пару механических глаз и пару рудиментарных слуховых аппаратов. Хотя Габра обычно считается справедливым, хотя и жестким лидером, её слабое место общеизвестно: уверенность посетителей в том, что им послано испытание веры.

Соляные образования вдоль северного края Сере Марика удивительны и красивы, иногда они выглядят как грибковые наросты или даже странные существа. Для большинства видов живых жить здесь очень тяжело, но существа, называемые бледными червями, прогрызают в солевых блоках крошечные норы и питаются насекомыми, что процветают на высоком содержании минералов. Натуралисты, изучающие этих насекомых, предполагают, что они могут быть более минеральными, чем любой другой известный тип жизни.

Пейзаж острова

Вдоль большей части границы острова тянется невысокая дамба с единственной закрытой пристанью на самом дальнем от суши берегу. На острове всего пять каменных зданий, которые, как полагают, существовали до святой Эзельд. Судя по структуре и планировке комплекса, это мог быть дом богатой и хорошо защищенной

личности, возможно, военного лидера или правителя. Из-за высокого содержания соли в болотах здания, дорожки и статуи покрыты толстыми слоями соли, что создаёт у посетителей впечатление неуклюжих, бесформенных серых существ.

В самом большом здании, напоминающем базилику, расположена большая кухня и кладовая, комнаты для игр, общественных мероприятий и богослужений, огромный подвал с запасом товаров, и множество других удобств. Члены ордена живут на верхних этажах этого здания. У каждого есть отдельная комната, орден не гнушается денежными товарами или прибылью, поэтому декор лучше, чем можно было бы ожидать.

Второе по величине здание, длинное, плоское строение с одним этажом, является ремесленным и производственным помещением. Здесь галиты поклоняются соли, превращая её в различные полезные предметы. Некоторые работы выполняются вручную, а некоторые – с помощью ручных механизмов и даже нуменер.

Вдоль этого здания, примерно на половину длины, располагается магазин. Здесь галиты продают публике свои товары и изделия, в том числе фейерверки и бенгальские огни различных цветов, соленые огурцы, рыбу и говядину, краски, красители и пигменты ярких оттенков, солевые снадобья и зелья, леденцы из соленого камня и многое другое. Шины всегда принимаются, но покупатели обнаруживают, что предложение свежих овощей и фруктов, редких деликатесов на покрытом солью острове, встречает куда больше энтузиазма.

Последние два здания ветшают и редко используются, за исключением, возможно, незаконных свиданий или хранения незаконных предметов.

В дальнем конце острова есть дверь в холме, едва заметная из-за корки соли на ней. Замок и защелка, однако, кажутся свободными от корки, и выглядят так, как будто они используются часто.

Текущие события

Галит Мафил, старые член ордена, недавно заболел лихорадкой без всякой видимой причины. Даже находясь в агонии он утверждает, что это ерунда, неудачно поел свежих продуктов, но галит Габра считает, что он улизнул с острова, а его болезнь – наказание за предательство. Она отказывается лечить Мафила, пока тот не признается во вменяемом преступлении. Новый член ордена, женщина по имени Венета, рискуя своим положением ищет помощи для Мафила, несмотря на приказы Габры.

Один из самых искусных членов ордена, широкоплечая женщина по имени Чатта с ясными голубыми глазами и короткими тугими белыми косами, недавно открыла способ использовать электрическую проводимость солевых электролитов. Она горит желанием продать схему процесса тому, кто сможет её реализовать, но хочет сохранить сделку в тайне от остальных членов ордена.

Все знают, что святая Эзельд давно мертва, но галиты часто могут увидеть её лицо в слоях соли, покрывающих здания и землю. Члены ордена также регулярно заявляют, что видят её фигуру, идущую вдоль берега острова. Чтобы почтить святую, они оставляют шины и пищу среди скал, где видят её чаще всего; подношения всегда исчезают утром.

Астария

Расположенная у пролива Иморос, Астария - это место чудес и тьмы.

Власть тут принадлежит Ормакалу Разуму, лишённой тела механической голове, обычно подключённой к гигантской колонне в центре города, но когда она отделена,

из её шеи вываливаются пучки проводов и шнуров. Ормакал обладает способностью побуждать других делать за него его работу, причем большинство людей даже не осознают этого. Те, кто раскроет его тайну, либо будут молчать, либо их заставит замолчать полк верных подданных и надзирателей Ормакала, людей с сомнительными намерениями, называющих себя ульевиками.

Под властью Ормакала жители Астарии изобрели способ использовать осмотическую энергию, которая возникает из-за разницы в концентрации соли, чтобы снабжать своего лидера огромным количеством энергии, которая ему нужна, чтобы функционировать. Они построили поперёк пролива мембрану, которая пропускает воду и соль, но больше ничего. Желающие пересечь пролив, могут сделать это за определённую плату, но им, вероятно, придется подождать, потому что мембрана открывается для проходящих судов и водных транспортов только один раз в день.

Многие компании более чем готовы продать аппараты для подводного дыхания и герметичные транспортные средства тем, кто хочет отправиться в Салахию, хотя и за высокую цену. К сожалению, высокая цена не гарантирует, что устройства будут работать ниже нескольких сотен футов.

Ормакал Разум: Уровень 4, задачи Интеллекта и защита Интеллектом как уровень 8; броня 3; голос вызывает незаметный эффект контроля разума, который заставляет людей делать то, что он хочет

Хейрест

Круглый озёрный город Хейрест, расположенный на южном берегу Нави Марика, кишит людьми. Несмотря на свои относительно небольшие размеры, он может похвастаться населением в 50 000 человек.

Прославленный огромным количеством каналов, которые проложены внутри и снаружи города и больше смахивающие на естественные реки, Хейрест является центром науки и ремесел. Вдали от Стидфаста такое место удивительно, но это можно объяснить высокой популяцией варьелленов. Некогда место компактного проживания горстки варьелленов Марк стал местом массовой миграции. Марк разросся почти до четверти города и теперь является домом как для варьелленов, так и для людей. Здесь вы найдёте не только рынки интересных и необычных товаров, но и художественные студии, научные лаборатории и уличные университеты.

Кроме того, Хейрест известен водными транспортными средствами всех типов, включая специальный пузырьковый дайвер, который производится только Вестилом Ларгимом, варьелленом, который управляет Ларгим Дайвдаун в Марке.

Не все в городе являются учёными. Ближайший к озеру район населён множеством рыбаков, водолазов, лодочников и дайверов.

Варьеллен, стр. XXX
Подробнее
Лес Ба-Адену, стр. XXX

Салахия

Расположенная в самой глубокой точке Сере Марики, Салахия, обычно называемая Соляным городом, представляет собой огромное подводное сооружение в форме колеса. Хотя она охватывает более 2 квадратных миль (5 кв. км) Салахия малонаселена – менее 1200 человек, сказывается расположение на глубине почти 1500 футов (460 м).

Салахия состоит из большого внешнего круга из чего-то похожего на огромные раковины наутилуса, которые соединены с одной большой раковиной в середине известняковыми тоннелями. Весь город окружен полупористой мембраной, которая пропускает некоторые газы, но не жидкости или твердые вещества.

Горожане живут в раковинах, образующих внешний круг. Каждую раковину населяют несколько семей, используя отдельные камеры как свои дома. Самая уважаемая семья имеет честь жить в главном зале, который также находится ближе всего к тоннелям.

Все тоннели построены с помощью процесса, который превращает минералы в морской воде в известняк. Тоннели в среднем 10 футов (3 м) в поперечнике и 15 футов (5 м) в высоту, но из-за перестройки они зазубренные и острые. В отличие от раковин, известняковые туннели должны постоянно ремонтироваться, да даже с ним они склонны рушится в одно мгновение.

Массивная внутренняя раковина – это центр города, причем во многих отношениях. Вся торговля, закусочные, школы и общественные сады расположены именно здесь.

Вся Салахия покрыта множеством слоёв кристаллических существ, которые заставляют город казаться мерцающим и корчащимся в глубине. Эти крошечные создания, называемые шифонами, не больше человеческой ладони и притягиваются к шеллаку углекислого газа, выделяемого жителями. Пока они могут питаться углекислым газом, шифоны прикрепляются к внешней стороне города и выдыхают кислород обратно в атмосферу.

У большинства жителей нет особых способностей к водоплаванию или жизни в солёной воде. Обычно чтобы покинуть Салахию, житель должен каким-либо образом сподвигнуть шифон запечатать себе рот, чтобы обеспечить кислород. Единственный способ добраться до поверхности – это гипонома, длинная пузырчатая трубка, управляемая существом по имени Сэл. Сал – защитница города, и те, кто хочет воспользоваться гипономой, должны получить её разрешение или рискнуть погибнуть в трубе.

В настоящее время город находится в некотором кризисе: все меньше салахцев рожают детей, и всё больше молодых людей отправляются в другие части мира, из-за этого становится меньше углекислого газа привлекает шиффонов. Мэр и создатель города Хиберц недавно принял закон, запрещающий гражданам покидать Салахию более чем на два дня. Он также предлагает награду в размере 5 шинов за каждого нового гражданина, приглашенного (или иным образом привезенного) в город

Сэл: Уровень 6; здоровье 40; щупальца наносят 9 очков урона за раунд любому, кто попадает в ее хватку

Когда город процветает и находится в мире, выход из гипонома – это задача 4-го уровня. Когда городу угрожает опасность, задача 5-го уровня

Калаби: Уровень 4

Хиберц: Уровень 5; несёт факел углекислого газа, который использует для привлечения шифонов; факел также вызывает отравление углекислым газом до 20 футов (6 м), нанося 5 очков урона в первом раунде и 2 очка за каждый из следующих двух раундов

Подробнее

Эфремон, стр. XXX

Занимательные персоны

Хиберца провозглашают как спасителя и осуждают как палача. Именно он открыл процесс превращения соленой воды в известняк, который позволил заменить изначально хрупкие тоннели города сравнительно стабильными нынешними. Те, кто восхваляет Хиберца, считают его лидером города, хотя он и берёт на себя эту задачу с неохотным смирением. Те, кто презирает его, предпочли бы видеть его мертвым, чтобы они могли построить город должным образом, с туннелями, которые не имеют такого высокого риска обрушения.

Невысокий и приземистый, с выпуклым носом и слишком маленьким ртом, Хиберц проводит большую часть времени в своей лаборатории в центре Салахии. Он правит, когда это необходимо, чтобы сохранить город, но в остальном предпочитает изучать соединения морской воды и минералов. Он пристрастился к дыханию через шифоны, которое, по его мнению, увеличивает приток кислорода к мозгу и делает его лучшим ученым.

Сэл, хранительница города, - женщина-моллюск, обитающая в главной камере центральной раковины, где круг гипономы соединён с гораздо большим проходом из города. Хотя целиком тело Сэл редко видно, те, кто посещает её камеру, могут заметить её красновато-коричневую голову с чрезмерно большими глазами. Почти сотня щупалец извивается по краям её лица, и она использует два из них, чтобы говорить Поместив щупальца по бокам чьего-то лица, она может уловить обонятельные сигналы другого человека и понять их значение. Она реагирует через свой собственный запах, который может показаться непривычным к такому способу ведения дискуссии отвратительным.

Из общения с Сэл ясно, что она весьма сатра, но воспринимает ход времени иначе. Она всё ещё скорбит о потере своей настоящей семьи, исконных обитателей раковин, и хранит Салахию в безопасности в надежде, что они вернутся и займут свои законные места. (Понимает ли она, что они давно мертвы – это другой вопрос.)

Сэл защищает городскую структуру любой ценой, даже если это означает уничтожение жителей. Те, кто хочет уйти через гипоному, должны представить веские причины для этого. Если кто-то попытается использовать гипоному без разрешения Сэл, он получит 4 очка урона за раунд, пока не достигнет поверхности озера, для чего требуется четыре раунда.

Калаби – лидер группы сопротивления, желающих вернуть город и верящих, что Хиберц разрушает Салахию своими дрянными тоннелями. Её отец погиб в тоннеле во время первого великого обвала. В то время она была очень молода и таила в себе горечь, как устрица песчинку. Во всех отношениях Калаби – потрясающая молодая женщина, и она использует силу своей внешности, чтобы привлечь больше последователейа. Она всегда носит черную накидку с поднятым капюшоном, возможно, чтобы подчеркнуть поразительно красивое лицо или скрыть двойные жабры, расположенных прямо за ушами.

Несмотря на недостаточную подготовку Калаби, ярость сделала её опасной. В противостоянии она сначала пытается очаровать и успокоить своей красотой. Если это не удается, она быстро становится грязным бойцом, используя все, что под рукой, чтобы атаковать.

Кеслин

“О, Кеслин. Что можно сказать о городе, где соль течёт свободно, а жестокие нравы её не уступают? Я чувствую себя здесь как дома, ибо где еще я мог бы встретить столько тел, нуждающихся во внимании, столько кулаков и лиц, разбитых вдребезги?

За исключением, конечно, тех, которые вовсе нельзя починить, не так ли? Ибо мои машины-умельцы скоро поднимут тебя на ноги, как новенького, или почти такового, и отправят обратно в зловонную бешеную тьму, откуда ты пришел.”

- оратор и ремонтист Хедли Стаффилд, владелец машин-умельцев

“У нас нет никаких проблем. Соль течет свободно.”

- кеслинский надзиратель Уилбер Брандл

“Может быть, я и вправду жил в той дыре. Прочитал листовку, обещающую мне за работу в соляных копях богатство и потомков. Я не понял, причём тут потомство, но богатство – это хорошо. Там внизу были дети. Крошечные младенцы, подсоединенные к чёрной машине, которая утонула в солёной пище. Не забуду их лица до самой смерти.”

- бывший житель Кеслина, который отказался назвать свое имя, опасаясь, что его выследят и вернут в шахты. Утверждает, что является единственным “свободным пенсионером” кеслинской программы рабочей иммиграции.

“Хотите приключений? Хотите повидать новые города и испытать радость открытий? Хотите проложить свой путь в мире? Каково бы ни было желание вашего сердца, каково бы ни было ваше желание наяву, вы можете получить его в Кеслине.

Мы ищем тех, кто готов упорно трудиться, чтобы увеличить благосостояние Квеслина — и свое собственное! Тех, кто отработают пять лет в программе рабочей иммиграции будут щедро вознаграждены.

Не теряйте времени даром. Не спрашивай у окружающих. Не посвящайте никого в свой особый секрет успеха. Просто приезжайте в Кеслин, где соль течет свободно.”

- из кеслинского флаера

Не ходи в Квеслин. Об этом никто не говорит. Но единственная причина, по которой они этого не говорят, заключается в том, что их рты набиты солью.

Крошечный городок Кеслин падает в расцветает при вашем прибытии, манит вас, побуждает влюбиться в его красивые дома, добрых и восхитительных торговцев, приятный вид на Сере Марику.

Но пройди через ворота Кеслина, и все пропало, потому что эти дома не принадлежат тебе, и купцы не будут с тобой торговать. А красивый вид? Он не для таких как ты.

Только надсмотрщик и привы живут в самом Квеслине. Под городом невероятно далеко разросся Соляной Лабиринт, огромная шахта, которая никогда не кончается и никогда не спит. Пещеры и камеры Соляного Лабиринта вырезаны большими, дистанционно управляемыми жуками, генетически модифицированными животными, сделанными по подобию надсмотрщика. Эти существа и добывают соль.

Так зачем нужны вы? Ты станешь солеедом, одним из тысяч существ, захваченных в плен под землёй, твоё тело будет сковано, лишь рот будет открыт, чтобы принимать солёную пищу. Со временем на твой запах соберутся пиявки. Они будут вытягивать соленый пот из твоего тела, пока не станут идеально соленым деликатесом, пикантной закуской, достойной королевских столов.

Впрочем, если вы переживёте пять лет ада, то, как и было обещано, будете хорошо вознаграждены— вероятно, маленьким домиком в Кеслине с видом на берег.

Более 80 лет назад Кромул повёл свои армии на завоевание южных областей Запределья. Из-за его ненасытного аппетита в завоеванных деревнях и городах,

удивительное количество жителей региона совершенно точно утверждать, что они его потомки.

Подробнее

Эррид Калоум, стр. XXX

Строй Кромула

Издалека кажется, что на юго-западном берегу Сере Марики возвышается небольшой горный хребет. Подойдя ближе, вы можете увидеть, что отдельные вершины, хотя и необычные как крутизной, так и правильностью форм. Названы они Строем Кромула, в честь давно умершего военачальника, который заставлял свои войска поддерживать идеальные маршевые порядки постоянно.

Вершины – это вовсе не горы, а ряды пирамидальных сооружений, каждое из которых имеет 2000 футов (600 м) в поперечнике у основания и более 1 мили (1,5 км) в высоту. С момента постройки осадки и эрозия не теряли время даром, так что некогда белые пирамиды могут сойти за причудливые горы. Местами они даже покрыты флорой.

Эти древние сооружения представляют собой здания с сотнями внутренних уровней, каждый из которых способен вместить сотни тысяч людей, хотя первоначальные строители и жители, совсем не обязательно были людьми. Внутри множество артефактов и шифров, но получить доступ к любой вершине нелегко.

Некоторые пирамиды поднимаются из воды на краю моря. Эти вершины, в частности, изобилуют растительностью, гнездящимися птицами и прочей живностью.

Священник Чаллифани: Уровень 5, все задачи запугивания как уровень 7

Король-жрец Тарималл: Уровень 6, все задачи запугивания как уровень 10

Подробнее

Сере Марика, стр. XXX

Лхаурик

“Если душа бродит по стеклянным улицам Лхаурика тихой ночью, когда все остальные обитатели его массивных стен дремлют, то можно услышать болтовню Чаллифани. Миллионы богов постоянно ссорятся и препираются, их знания велики, но каждый всегда спорит с другим.”

- Вуллериан Фол, Миллион Богов

Вероятно, самый большой город в Запределье, Лхаурик заявляет о населении в 80 000 человек. Этим теократическим городом-государством правит царь-жрец Тарималл, говорящий от имени миллионов богов Чаллифани. Жители Лхаурика используют в своих интересах как реку Солтер, так и Сере Марику, кормясь рыбной ловлей и торговлей. На реке к северу от города они построили несколько плавно вращающихся мельниц для обработки зерна, древесины, хлопка и других товаров, включая метал и синт, привозимый местными просеивателями дрита.

Улицы центральной части города вымощены небольшими кусочками вулканического стекла, придающими им характерный чёрный блеск. Серые каменные здания обычно возвышаются на два-три этажа, хотя некоторые башни и величественные здания куда выше.

Глубоко под Лхауриком находится скрытая пещера. Если вы сможете найти эту пещеру, то обнаружите огромный бассейн 50 футов (15 м) в поперечнике. В бассейне лежит живое существо, очень похожее на гигантский человеческий мозг. Трубы и кабели тянутся от существа, но если вы последуете за ними, то обнаружите, что они тянутся обратно к поверхности Лхаурика — в частности, к нижнему уровню храма

Чаллифани. Мозг – это оставшийся с незапамятных времён безумный биологический конструкт, а Чаллифани – различные грани его раздробленной личности.

Эти боги требуют кровавых жертвоприношений. Они предписывают, чтобы священники и приверженцы Чаллифани практиковали бичевание, членовредительство и пытки. Жители Лхаурика верят, что эти ужасные обряды делают их богов счастливыми и обильно одаривающими город благословениями. На самом деле у Чаллифани нет никакой силы, кроме знания — сенсоры мозга рассеяны по всему региону, давая Тарималлу и младшим жрецам разрозненные фрагменты информации. Эти откровения, так же как и кровавые заповеди богов, приходят к жрецам с вызванными наркотиками видениями, которые они получают во время пыток в самых нижних частях своего храма.

После нескольких поколений исполнения заповедей миллионов богов Чаллифани народ Лхаурика привык к кровавым обычаям своей религии. На самом деле, многие тайно или открыто наслаждаются кровью и насилием.

Священники – это мужчины и женщины, внушающие в равной мере страх и уважение. Большинство из них искалечены и покрыты шрамами от совместных сессий. Восседающие на массивных, похожих на тигров животных, называемых бритвокошками, жрецы ведут своих святых рыцарей по улицам, выбирая жертв по мере необходимости. Сопротивляться священнику или помогать избранной жертве – значит противиться божественной воле Чаллифани, грех, караемый смертью и обещанием ужасной загробной жизни.

Просеиватели Дрита: В деревнях к северу и востоку от Лхаурика многие люди зарабатывают себе на жизнь, просеивая искусственную почву и собирая ценные кусочки металла и синта. Они привозят в город свой ценный дрит на повозках. Там материалы плавятся или перерабатываются, чтобы их могли использовать ремесленники или фабрики. Большинство этих просеивателей также поклоняются Чаллифани.

Дар База

Блок-A29-##2• старт последовательности по коду 4881: Баз

“Баз” органическое обозначение исходной, первородной единицы

“Баз” идентичен термину органиков “Спаситель”.

Релевантный рефрен 923/3К: “Исчерпывающая благодарность и хвала Базу, чья милость укрыла нас от коррозии мира. Да не испытает он нехватки ни питания, ни резервирования.”

Анализ: “Баз” = “машинный мессия”. Точность: 9.99987 из 10.

В пустынном регионе Запределья на спокойных берегах Нави Марики часовые охраняют единственный вход в Дар База. Это тайное убежище – рай для разумных машин. Целиком органические существа допускаются очень редко, да и то лишь на короткое время.

Баз был чрезвычайно мощным искусственным интеллектом, который использовал способности, похожие на эзотерии, чтобы вырезать из расщелины в скалистом утесе маленький городок. Только один проход соединяет его с внешним миром, хотя в город можно попасть и по воде.

Неизвестно, дожил ли Баз до наших дней.

Дар База не похож ни на какую другую альдею. Вход расположен в узкой расщелине, скрыт голограммами и охраняется парой бдительных автоматических часовых-автоматонов, оснащенных улучшающим зрение оборудованием и

дальнобойным пулевым оружием, производимым в городе.

Многие из найденных здесь автоматонов и разумных машин находятся в повреждённом состоянии, так или иначе. Общество сильно сегментировано, его члены едва способны общаться друг с другом. Некоторым из них больше миллиона лет, другие утверждают, что они гораздо старше и созданы совсем другими руками, для совсем других целей. Некоторые из них могущественны и опасны; другие существуют как горка бессистемно скреплённых деталей, поддерживающих минимальный функционал. Но всех их, как кажется, объединяет один фактор: страх, ненависть или отвращение к разумным органическим существам. Однако есть и исключения. Очень редко разумная машина во внешнем мире даёт достойному органическому существу маленькую карточку, диск или пластину со странным сложным символом. Этот символ является пропуском, который позволяет человеку войти в Дар База.

Внутри общины путешественник найдет лучших механиков и техников Запределья а также огромный запас запасных частей. Этот тайник, известный как Схрон, вероятно, является одним из величайших источников механических и технических деталей в Девятом мире. Рядом со Схроном возвышается Дракон, генератор размером с башню, питаемый солнечным светом. В любой момент времени десятки машин собираются вокруг Дракона, заряжая батареи через великое разнообразие кабелей, разъемов и передатчиков. По понятным причинам, жители ценят Дракона и даже почитают его как бога.

В Даре База существует несколько цехов, производящих оружие, инструменты и детали, необходимые для некоторых машин. Из-за технологических, ресурсных и материальных ограничений они не могут производить всё, что им нужно, поэтому агенты убежища отправляются в мир, чтобы добыть части собирательством, торговлей или кражей. Схрон – доказательство того, что агенты очень, очень умелы и упорны.

Большую часть времени автоматоны бродят, отдыхают, общаются друг с другом или ищут в Схроне нужные детали. У жителей нет индивидуальных домов, поэтому они используют общественные убежища, чтобы держаться подальше от стихии. Несмотря на естественную гавань, они не обращают внимания на близкое море, разве что приглядывают за ним на предмет незваных гостей.

Органические посетители Дара База не найдут ожидаемых удобств, таких как еда и кровати, подходящие для живых существ. Тем не менее, для тех, кто может найти и получить доступ к убежищу, машины являются почти бесконечным источником информации, главное, убедить их поделиться знаниями и найти подходящий способ коммуникации — только небольшой процент автоматонов и других местных машин были созданы, чтобы говорить, и только некоторые из них говорят на любом известном человеческом языке.

Бритвокошка: Уровень 5; Здоровье 24

Часовой: Уровень 5, восприятие как уровень 7; здоровье 20; броня 4; оружие наносит 6 очков урона с большой дистанции

Подробнее

Наш орден Леди Соляного пути, стр. XXX

Слухи Рассечённых Морей

Война машин: Ормакал из Астарии хочет завоевать Дар База, а точнее, чтобы его народ сделал это за него. Но сначала ему нужны исследователи, чтобы найти убежище. Любого путешественника, который остановится в Астарии, вероятно, попросят сделать это.

Солёная месть: Наш орден Леди Соляного Пути заключил постоянное соглашение с Гвенеаль Дер, торговкой с окраины Сешара, на регулярные поставки свежих фруктов и овощей. Однако Гвенил недавно прибыла на остров без товаров, утверждая, что по пути на неё напали тёмные, зловещие существа из тумана и грязи, так что она едва спаслась сама. Гвенил отказывается продолжать работать на торговом пути, пока ей не будет обещан безопасный проход.

Миграция амфибий: Большие стаи горджанов, пресноводных амфибий с большими, сильными челюстями и привычкой терзать добычу в воде, чтобы содрать с нее кожу, начали выползать из Нави Марика Они, похоже, направляются на запад и крайне агрессивны.

Странности Рассечённых Морей

Аромат воспоминаний: Женщина по имени Лорорме живёт на борту плавучей машины в Сере Марике. Она плавает от городка к гоодку, предлагая поиграть на машине, которую она называет обонятельным органом. Она обещает, что сможет воспроизвести любой аромат, от любимой еды до страстного романа, и это вызовет такое яркое воспоминание, будто вы заново пережили этот момент.

Пропавший человек: На окраине Кеслина белым цветом нарисован контур распростертого тела. Провода висят в воздухе и торчат под странными углами, как будто все еще привязаны к человеку, который мог быть там.

Символы и раковины: Рыбаки вытащили из Нави Марики покрытых панцирями существ, на раковинах которых начертаны странные символы различных цветов. Если существо убито, символы переходят причину гибели.

Аморфные Поля

Простирающиеся более чем на 200 миль (320 км) большей части открытой равнины, Аморфные Поля вспениваются, изгибаются и колышутся весьма опасным, непредсказуемым и тревожным образом. Поля представляют собой странную смесь камня и земли, которая движется и взбивается почти как полутвердая субстанция, с очагами органического бульона, которые иногда принимает твёрдую или полутвёрдую форму, что делает область местом, где органические и неорганические массы колеблются вместе. Само собой разумеется, что пересечь поля очень тяжело и опасно. В любое мгновение земля под ногами может превратиться в лужи, похожие на зыбучие пески, подняться внезапным толчком или разверзнуться, как зияющая пропасть. Исследователи, которые провели здесь некоторое время, предполагают, что Аморфные Поля на самом деле представляют собой твёрдую или полутвёрдую корку над вязким морем органических жидкостей. Некоторые предполагают, что регион – это одно живое существо.

Ни одно нормальное растение не растет на Аморфных Полях, но тут и там облака грибковых спор находят себе место на твёрдой или полутвёрдой поверхности и быстро разрастаются в бульбообразные сады плодовых тел, не встречающихся больше нигде в мире. Некоторые из них ядовиты, но другие обладают ценным лечебным эффектом.

Понятно, что в этом районе почти не живут люди или обычные существа. Однако в этом регионе есть несколько эндемиков, в первую очередь лигоши, которые выглядят как биолюминесцентные медузы размером с дом, они плавают в жидком супе под землей и появляются, когда кора ломается или формирует полутвёрдый бассейн. Вблизи поверхности лигоши вырабатывают газы легче воздуха, позволяющие им парить в воздухе, иногда в течение нескольких часов. Хотя они питаются другой эндемичной органикой, лигоши, кажется, наслаждаются тем, что обвивают своими

длинными парализующими тентаклями существ, которые забрели не в то место.

На участках постоянно стабильной почвы, выглядящих как острова в кипящем супе, выживает небольшое количество выносливых человеческих поселений. Эти люди знают безопасные (по большому счёту) проходы через поля и охотятся на лигошей, а также собирают ценные грибы. Большинство посторонних считают местных жителей сумасшедшими.

“Я не могу даже предположить, как созданы и выживают Аморфные Поля.”

~ сэр Артур

“Я слышал, что Аморфные Поля – результат эксперимента, проведенного жрецами Эонов, который пошел не так.”

~ Нарада Тром, антипапист

“Это совершенно абсурдно.”

~ Визикстру, варьеллен-философ

Пересечение полей – это задача сложности 2, но через случайные промежутки времени, по крайней мере один раз в час, сложность возрастает до 5

Лигош: уровень 10

Переплетённый Шпиль

Вблизи центра Аморфных Полей возвышается башня из живой зеленоватой плоти, достигающая высоты в 1000 футов (300 м). Издалека Переплетённый Шпиль похож на камень, но на самом деле он органический. Внутренние сосуды несут к вершине башни жизненно важные жидкости, перекачиваемые массивными, похожими на сердце органами, которые можно увидеть даже снаружи. Однако, за исключением биения “сердец” шпиль не двигается и не меняется как окружающие поля.

Гало: Примерно на трёх четвертях высоты шпиль окружён металлическим кольцом. Это кольцо, называемое Гало, представляет собой круглую структуру, которая медленно вращается вокруг шпиля. Во всех её сторонах (включая верхнюю и нижнюю) имеется множество круглых зеленоватых окон. Для достижения Гало необходимо уметь летать или левитировать, но многочисленные люки и порты позволяют войти. Внутри кольца таятся драгоценные нуменеры, а также древние опасности. Исследователи сообщают о волнах радиации, ядовитых газах и перестраивающихся молекулярные связи энергетических полях.

Вебар

Подземный город, расположенный в огромной искусственной пещере. Здания выполнены в старинном стиле и свисают с потолка пещеры. Это место настолько старое, что известняковые образования начали преобразовывать город, делая здания более похожими на массивные сталактиты. В Вебаре проживает порядка 8000 человек, которые попадают в город через несколько извилистых проходов, ведущих на поверхность.

Население перемещается по городу через туннели под потолком, над подвешенными зданиями или по мостам и дорожкам, соединяющим сооружения ниже уровня потолка. Некоторые путешествуют на тросах и цепях в одиночку; почти все здесь – искусные альпинисты. Вебарцы любят украшать свой город, подвешивая интересные предметы на веревках или цепях, и город наполнен висячими украшениями.

Вебар, иногда называемый Городом Ночи, освещается несколькими источника искусственного освещения, расположенных по всем его перевернутым магистралям.

Большинство жителей уже привыкли не любить поверхность, особенно солнечный свет. Если они и посещают поверхностный мир, то предпочитают делать это ночью.

Обитатели Вебара выращивают грибы в нижней части пещеры. Они используют его для еды, текстиля и широкого спектра медицинских целей. Веревочные лифтовые платформы соединяют здания с грибными фермами далеко внизу. Фермы освещены светящимися шарами и другими искусственными огнями, так что из города, если смотреть вниз, дно пещеры кажется ночным небом. А с ферм также выглядит город.

Недалеко от центра Вебара находится огромный храм местного бога Оуртала и дома его слепых жён-жриц. Оуртал изображается либо как огромное паукоподобное существо с раскинутыми ногами, либо как щупальцевидное чудовище с множеством рук, простирающихся во тьму. Говорят, что он обитает в “пещере живых теней”.

Дальтиус, известная фигура в Вебаре, – интересный человек с загадочным происхождением. Его нашли в металлическом цилиндре в пещере неподалеку от города. Ему, кажется, трудно находиться на открытом воздухе и под прямыми солнечными лучами, поэтому он остаётся в Вебаре как можно дольше. Дальтиус полезен, дружелюбен и любим всеми, в трудную минуту он первым бросается на защиту города.

Дальтиус: Уровень 7, защита Скоростью как уровень 8 благодаря встроенному силовому проекционному щиту; здоровье 29; +1 очко урона мечом

Слухи Аморфных Полей

Древние яйца: Иногда из-под Аморфных Полей появляются гигантские яйцевидные капсулы. Когда одно из этих яиц лопается, внутри обнаруживаются различные странные существа. Многие люди верят, что эти существа происходят из различных точек в прошлом мира. Если яйцо и вынести его из Поля до того, как оно вылупится, – некоторые биологи и учёные будут безмерно благодарны.

Да здравствует революция: Обитатели Тастима, большого города к югу от Хейреста, и его окрестностей сыты по горло своими скупыми, нарушающими закон правителями и хотят свергнуть их. Однако для этого им нужно оружие, организация и, возможно, больше всего – чемпион.

Пустая деревня: Деревня Торин, к юго-западу от Вебара, была обнаружена заброшенной. Хотя здания целы, все жители исчезли. Странный зеленоватый туман кое-где окутывает землю, но других указаний на то, что здесь могло произойти, нет.

Странности Аморфных Полей

(За исключением очевидной странности всего региона.)

Искатели: Изредка над Аморфными Полями летают сферы из красного металла размером с дыню, они покрыты покрытые фонарями и чем-то вроде датчиков, похоже, они ищут нечто важное.

Учёный гриб: По крайней мере, один из грибов, растущих среди Полей, является разумным, он общается через споры и имеет отрывочные знания о последних нескольких миллионах лет истории.

Летающая деревня: В деревне на западном краю Аморфных Полей жрец местного конклава Эонов обнаружил способ изготовления большого количества отменяющих гравитацию поясов. У всех в деревне они есть, поэтому все жители постоянно летают.

Сешар

Этот регион является продолжением Матеуниса, Ледяной Пустыни, но отличен от неё двумя факторами.

Во-первых, изначально это было отдельное королевство, управляемое из Небалиха. Однако правящая семья не смогла сохранить свои владения и королевство рухнуло более 250 лет назад. Во-вторых, почти вся площадь Сешара отмечены серией каналов, которые восходят к предыдущим мирам и расположены в сложном, почти лабиринтоподобном узоре. Все каналы глубокие и правильные, с гладкими 50-футовыми (15 м) откосами по обе стороны, часто демонстрирующими барочные украшения и даже гравированные изображения. Обитатели Сешара называют их просто каналами или реками и считают их естественными.

Каналы жизненно важны для благополучия Сешара. Небольшие баржи и суда позволяют вести торговлю между деревнями региона. Эти деревни построены на высоких древних насыпях или гнездятся в расселинах, вырезанных в стороне от насыпей. По мере удаления от каналов земля становится засушливой и безжизненной, если не считать скорпионов, насекомых и редких пустынных цветах. Маргры, однако, являются настоящим бедствием района, как и набеги мародеров. К счастью, они редко подходят слишком близко к каналам.

Те, кто совершит долгий путь в Сешар, чтобы посетить Башню Иркаллак, прославленный храм знаний и наук, найдут только искореженные остатки, ибо на неё налетел железный ветер.

Маргр, стр. XXX.

Король Фальтон и королева Шераноа: оба уровня 3, дружественное общение и разоблачение обмана как уровень 5

Диарио Мардейн: Уровень 7, обман и уловки как уровень 8; броня 3; различные яды уровня 9-10

Подробнее

Чаллифани, стр. XXX

Строй Кромула, стр. XXX

Боги Чаллифани, стр. XXX

Лхаурик, стр. XXX

Тарималл, стр. XXX

Небалих

Если в Запределье и есть отлот цивилизации, то это город Небалих. Его король и королева правят справедливо из своего серебряного и изумрудного дворца, который выходит на море. Король Фальтон и королева Шераноа, хотя и невысокие, толстые и непривлекательные по общепринятым стандартам, являются двумя самыми любимыми правителями в Запределье (а, возможно, и Стидфаста).

Небалих насчитывает около 35 000 жителей, среди которых довольно много варьелленов и несколько латтиморов. Прибрежный Небалих также является началом торговых путей по каналам. Он может похвастаться цитаделями из белого мрамора и широкими площадями, заполненными яркими, шумными рынками и фестивалями.

Но, как и большинство городов, Небалих имеет тёмную сторону. Группа профессиональных воров действует вне общины, охотясь на горожан, жителей окрестностей и даже на речных торговцев. Они называют себя Жёлтой змёей, и главным среди них является человек по имени Диарио Мардейн, который даже не вор, а как превосходный убийца. Это привлекательный мужчина с платиновыми волосами,

который использует различные виды боевых и прикладных нуменер, чтобы выполнить свои поручения как можно эффективнее.

Краснокамень

Средних размеров деревня, высеченная в склоне одного из каналов. Каменоломня на вершине склона и дала деревне название, так как это источник интересного красного камня, который всегда покрыт узором из нескольких прямых линий с правильными углами.

Слухи Сешара

Сила руки: Мимо одной деревни путники стараются проехать как можно быстрее. Жители Тиррума – каннибалы, которые подстерегают путников и едят целиком, всех, кроме рук. Тиррумцы почитают руки и вешают их на веревках в домах и носят высушенные руки как тотемные украшения, а также используют их для украшения оружия и инструментов творческими, хотя и мерзкими способами.

Странности Сешара

Человек со звезд: В маленькой деревушке под названием Эверен живет человек по имени Йрк. Он утверждает, что является инопланетным беглецом, скрывающимся от сородичей. Йрк выглядит как человек, хотя его понимание нуменер впечатляет.

Главный маргр: Бастун, вождь одного из крупных племен маргров, носит ошейник, который выглядит так, будто он предназначен для животного. По правде говоря, он позволяет Бастуну создавать копии самого себя, которые существуют около десяти минут, давая ему возможность делать две вещи одновременно. Однако Бастун, похоже, не знает, как правильно управлять ошейником, поэтому дубликаты появляются случайным образом.

Гуран: Пропавший город

Со всех точек зрения Гуран – самый обычный город, какой только можно найти в Стидфасте или Запределье. В сущности, Гуран считался настолько лишенным индивидуальности и уникальных характеристик, что первый попавший сюда стидфастер окрестил его пропавшим городом. Разумеется, у каждого маленького городка есть свои секреты и закоулки, главное потратить время на близкое знакомство. Но прозвище прижилось.

Расположенный в самой южной точке Чёрного Риажа Гуран обладает прекрасными природными ресурсами: его расположение в долине Толай защищает его от стихий, река Эч снабжает чистой водой с гор, а болотистая местность вокруг Вчерашнего озера идеально подходит для садов и пастбищ досси.

Гуран обязан своим появлением великому Безделушечному Буму, которая привлекла безделушечников со всего мира. Они надеялись быстро заработать, выкопав светящиеся синие безделушки из близлежащих шахт. К сожалению, безделушек было так много, что они быстро обесценились и потеряли всякую ценность. Сегодня весь Гуран усеян грудами брошенных безделушек.

Правители

У Гурана есть единственный лидер, Майлиан Акан, член совета и жрец Эонов, который упорно работает, чтобы сбалансировать использование нуменер с

потребностями горожан. У Майлиана есть поддержка большинства жителей, хотя он часто не в ладах с более ревностными жрецами Эонов.

Совет Гурана, состоящий из трёх торговцев и трех секуларов, помогает Майлиану принимать решения и управлять. Они уполномочены править вместе, как единое целое, если что-то случится с Майлианом, в этом случае у них есть одна неделя, чтобы выбрать нового главу города.

Кроме того, совет нанимает дюжину охранников для поддержания мира

Сарацениане, стр. XXX

Скрипы – это большие, плоские и гибкие чешуйки, которые естественным образом выпадают из одомашненных досси. На них часто пишут сообщения, листовки и книги

Майлиан Акан: Уровень 4, все взаимодействия и понимание нуменер как уровень 5, скорость и защита Интеллектом как уровень 6 благодаря благодаря нуменере

Подробнее

Дар База, стр. XXX

Особенности Гурана

Несмотря на то, что его называют Пропавшим городом, Гуран на самом деле вполне серьёзный городок, только маленький.

У статуи из краснокамня в восточной части Мидмаркета отсутствует голова. И имя. И еще история. Жители просто называют её “Она”.

Гуран известен своей политикой “напитки без дверей”, что означает, что пабы и таверны в Сладком районе никогда не закрываются. Они открыты днем и ночью.

В городе есть морг без трупов. В западной части кладбища стоит пустой морг. Он, по-видимому, был построен в первые дни города, но никогда не использовался.

В Гуране нет темноты благодаря его бесконечному запасу безделушек, которые освещают улицы, предприятия и дома.

Районы города

Конклав: Когда-то весь город располагался в пределах рудиментарной стены этого района, создаваемой колючими розовыми кустами, которые тщательно культивировались, чтобы отпугивать незваных гостей. Теперь город разросся и розовая стена поддерживается только двумя пожилыми сарацианцами. Каменные здания изначального района не могут скрыть своего истинного возраста, но внимательным уходом их износ был тщательно сведен к минимуму. Многие из этих бывших домов и магазинов стали штаб-квартирами городских организаций, местами официального городского бизнеса и местами поклонения.

Маленькое кладбище покоится на самой южной окраине Конклава, на камнях выгравированы фамилии, которые живут в современных жилых районах, названия улиц и предприятий. Здесь вы найдете Беккеры, Мореки, Статины, Эрролы, а в самой старой части – три небольших камня с именем Гуран. Самая старая часть кладбища является самой тесной, на множестве камней высечен один и тот же год. Помимо имен и дат, на большинстве этих камней высечена роза.

На кладбище также есть пустой морг. Очевидно, что морг является частью первоначальной инфраструктуры города, он сделан из крошащегося кирпича и ржавого металла. Его большая деревянная двойная дверь прикрыта, но никогда не запирается.

Если вы посетите его в середине недели, то заметите, что парадные ступени усеяны скрипами, покрытыми красными кругами различных размерами и закреплёнными серо-голубыми камнями размером с кулак. Они оставлены преданными Её в качестве мирных жертвоприношений против возвращения розовой чумы, пятнистой лихорадки, которая уничтожила большую часть Гурана в первые годы его существования. Ходят слухи, что во время эпидемии чумы городской совет приказал быстро построить морг, чтобы справиться с большим количеством умирающих. К сожалению, несмотря на лихорадочные темпы строительства, морг был закончен слишком поздно; розовая чума работала быстрее, чем рабочие. К тому времени, когда был заложен последний кирпич морга, последние заболевшие уже давно умерли. Теперь пустой и ненужный, морг считается необходимым, но гротескным напоминанием о том ужасном времени.

Мидмаркет: Деловой центр города, Мидмаркет – это в основном коммерческий район и жилых зданий тут немного Здесь вы найдете главную торговую улицу, вдоль которой постоянные и временные торговцы предлагают свой товар.

Универсальный магазин, который называется Магазин Века, но который большинство людей просто называют "центральным", предлагает еду, специи, оборудование и бесплатную безделушку с каждой покупкой. Огромная куча выброшенных безделушек у входа в магазин свидетельствует об их ценности. Здесь вы можете поторговаться с толстым седовласым владельцем Джоффри Веком за всё, что есть в магазине, включая сам магазин, так как владелец многие годы пытается продать его, чтобы провести свои дни, ловя рыбу на Вчерашнем озере. В задней части магазина, за прилавком, висит полка, заполненная предметами, которые Вэск получал на протяжении многих лет вместо шинов. Ассортимент постоянно меняется и состоит в основном из бесполезных безделушек, но время от времени здесь появляются необычные нуменеры.

Для получения местной брони и других металлических и синт изделий посетите “Броню и всякое” Флайта. Хозяин, Флайт Дебуа, огненноволосый человек спокойного нрава, редко говорит больше, чем необходимо. Инкрустируя в свой товар синие местные безделушки, он создает качественные предметы, которые одновременно красивы и уникальны для Гурана. Однако он работает медленно и берет гораздо больше (обычно втрое), чем типичный ремесленник этого района. Но те, кто готов платить и ждать, скорее всего, уйдут с вещами, которые будут служить им всю жизнь.

Соседний магазин, **Пухлый Досси**, предлагает широкий выбор скрипов, письменных принадлежностей и чернильниц, а также услуги печати. Здесь Гептер создаёт и распространяет ежемесячный городской информационный бюллетень "Вестник Гурана". Если вы слишком много говорите при Гептере, то можете оказаться цитируемым в следующем номере. Хотя он обычно понимает ваши слова правильно, вы должны ожидать, что они будут полностью вырваны из контекста.

Два главных портных конкурируют за бизнес; они живут на противоположных концах главной дороги. **Тонкая нить**, которой управляет Мэгги Йетс, находится в южном конце и специализируется на красивых стежках и необычных тканях. **Тридфаст**, управляемый ее сестрой Марчи Йетс, обосновалась на северном конце пути и процветает на платье с научным подходом, таких как одежда из тканей, которые чувствуют и реагируют на определенные типы добычи или демонстрируют мышцы, кости и внутренние органы носителя.

Рыбацкий домик (не путать с Рыбацкой Норой Милли в Сладком районе) предлагает широкий выбор охотничьих и рыболовных принадлежностей, включая боеприпасы, сети, водное оружие и прокат лодок на Вчерашнем озере.

Джоффри Век: Уровень 3

Флайт Дебуа: Уровень 4, все задачи металлообработки как уровень 5

Меки: Уровень 6; здоровье 30; броня 3 за эзотерию; дальнобойная ментальная атака наносит 7 очков урона и игнорирует броню от эзотерий

Гептер: Уровень 2, все задачи письма и печати как уровень 3

Мэгги и Марчи Йетс:Уровень 2, все задачи, связанные с пошивом одежды и тканями, как уровень 4

Лестель: Уровень 3

Ржавая реликвия больше напоминала свалку, чем магазин. Она занимает широкую полосу земли недалеко от главной дороги и окружена деревянным забором, который, кажется, постоянно нуждается в ремонте Здесь, среди куч нуменер, ненужных деталей и обрывков материалов, вы найдете вздорное существо, известное как Меки — высокая, гибкая женщина с изогнутым шрамом вдоль рта, который виден только при определённом освещении. Хотя она не расскажет вам историю своего прошлого, все в городе знают, что когда-то она была известной в Стидфасте нано, правой рукой одного из его лидеров. Как она потеряла (или проиграла) милость, остаётся только догадываться, так как Меки не особенно склонна раскрывать правду. Некоторые говорят, что она ищет особую нуменеру, единственное, что ей нужно, чтобы убить опозорившего её. Другие шепчутся, что она продолжает верно служить своему лидеру и в Гуране она под прикрытием, а её свалка – деталь зловещего плана. Однако большинство думает, что она всего лишь сломленная старуха, такая же бесполезная и сбивающая с толку, как мусор, который она собирает.

В Мидмаркете также расположена одна из двух гостиниц Гурана, двухъярусного заведения с завтраком, известного как “Гии”. Владелец – седой человек по имени Лестель, но управляют этим местом его три бледные дочери-блондинки. Гостиница известна чистотой, ценами и пустотой. Путешественники могут остановиться на ночь в одном из двенадцати номеров за 5 шинов, а также получить ужин и завтрак за дополнительные 2 шина. Единственное время, когда гостиница становится оживленной, – это во время еженедельных танцев, когда дочери Лестеля дают бесплатные уроки танцев всем, кто забредает сюда. Группа Призраков, местный квартет, обеспечивает навязчивое музыкальное сопровождение уроков.

Бывшая жена Лестеля, Кир, держит успешную пекарню по соседству, предлагая сладкие и солёные пироги, а также разнообразные напитки по утрам. Ходят слухи, что у нее есть способ с помощью трав и специй повлиять на мужскую силу, увеличить пламя страсти и вызвать, или предотвратить, беременность. Но таких предложений вы не найдете среди её обычных товаров.

Топор: Эта треугольная часть города занимает большую территорию с рекой на одной стороне и границей холмов на другой. Первоклассное расположение сделало бы его вторым самым желанным районом, сразу после Свеса, если бы не население этого района. В каждом городе есть свои трущобы, и Гуран не исключение.

Первоначально это был город старательских лачуг, но Топор изобилует разрушенными зданиями, импровизированными убежищами, странными паутинами туннелей и неожиданными отверстиями в земле. В центре Топора находится яма, построенная из кирпича и крови, около 50 футов (15 м) в поперечнике и 100 футов (30 м) в глубину. На дне её заключён древний медведь-опустошитель, обезумевший от плена и насмешек горожан.

Предположительно, мутант по имени Джирлин и его дикая банда жестоко правят Топором, а те, кто пренебрегает или бросает вызов его правлению, становятся следующей закуской медведя-опустошителя. Джирлин и его банда разбили лагерь вокруг ямы, сооружая грубые укрытия из любых материалов, которые могут найти и

украсть. Джирлина никогда не видели за пределами Топора, но члены его банды отправляются в другие части Гурана, как правило, с заданиями от своего лидера. Когда они крадут еду и оборудование (это сходит им с рук, а потому случатеся регулярно), они оставляют визитную карточку в виде буквы Д, написанной светящимися безделушками.

Свес: Этот пологий участок заполнен новыми, более крупными домами, построенными из чёрных камней, добываемых в туннелей Чёрного Риажа. Тротуары сделаны из того же камня, создавая впечатление, что они всегда мокрые. Дворяне будут жить здесь, если в городе есть дворяне. В противном случае Свес является домом для богатых и благочестивых и, конечно же, для тех, кто является и тем, и другим. Единственный известный гуранский сановник, который не живет на карнизе, - это Майлиан Акан, живущий в своём семейном доме в Конклаве.

Дочери Лестеля: Уровень 2, задачи, связанные с танцами, как уровень 3

Кир: Уровень 4, задачи выпечки как уровень 5

Медведь-опустошитель, стр. XXX

Джирлин: Уровень 4, задачи Мощи как уровень 6; здоровье 32; броня 1; все атаки ближнего боя наносят +3 очка урона

Бандит Джирлина: Уровень 3; броня 1

Вилл Д'аево: Уровень 2, все уловки как уровень 3, все музыкальные представления и местные знания как уровень 4

Подробнее

Аморфные поля, стр. XXX

Верхний Запад и Нижний Запад: Эти два района не имеют чётко выраженных границ, и линия между ними движется почти ежедневно, в зависимости от того, кто с кем не согласен. Жители Верхнего и Нижнего Запада добродушно (а иногда и не очень добродушно) спорят о том, какой район лучше.

На ежегодной ярмарке два района посылают своих самых сильных, но не обязательно самых умных жителей на троеборье из армрестлинга, питья и пальчиковой рыбалки — спорту, в котором участники втыкают свои мизинцы чуть ниже поверхности воды в качестве приманки, чтобы привлечь кусак, разновидность рыбы с необычайно большими зубами. Утром, после того как головная боль прошла, а пальцы заштопаны, никто не может вспомнить, кто выиграл соревнования, так что битва переносится на следующий год.

Туда: Все называют этот клочок лесистой земли просто “Туда“, как в “ Я иду туда на охоту”. Здесь полно деревьев и диких животных, только несколько узких тропинок вьются среди густого подлеска. Используется в основном для охоты, это также любимое место для молодых пар (или тех, кто ищет тайного свидания). К сожалению, такое соседство часто приводит к случайному ранению, особенно, если излишне реалистично пыхтеть в кустах. На самом деле это происходит так часто, что есть местный термин для этого — получить взбрык.

Сладкий район: Запутанное переплетение круговых дорожек, тупиков и холмистых тропинок, это место, где вы найдёте развлечения, которые не подходят для семейного отдыха. Постоянная улица – главная магистраль в этом районе. Постоянно освещаемая огромным количеством безделушек, которые сложены и зацементированы в формы, буквы и названия мест, улица никогда не спит. Четыре бара, два ресторана и крошечный театр всегда открыты.

Рыбацкая Нора Милли (не путать с Рыбацким домиком) предлагает очаровательных женщин и несколько не менее очаровательных мужчин, которые с

удовольствием развлекают жителей и гостей города, при условии, что у них есть пара лишних шинов. Также есть бар и закусочная, где выступают местные группы. Пожалуй, самым популярным музыкантом является Вилл Д'аево, который играет на различных струнных инструментах и поёт серебристым голосом похабные песни из истории Гурана. Высокий, долговязый мужчина с оливковой кожей, растрепанными тёмными волосами и внимательными, почти чёрными глазами, Д'аево, кажется, усиливает музыкой чувства, вводя слушателей в состояние транса. Поскольку музыка позволяет ему сливаться с фоном, почти незаметно, он видит большую часть скрытой изнанки города. Он является источником полезной информации и на удивление хорошо связан с местными преступниками.

Марше – самый большой и популярный бар района. Знаменитый своим фирменным напитком “поцелуй” (приготовленным из измельченных ягод, четырех видов алкоголя, двух видов сока, секретного ингредиента и поцелуя того, кто его подаёт), бар также печально известен своими регулярными драками из-за того, кто кого целует. Хозяева, которые также работают официантками и, следовательно, целуются, - это две пары сестер: Симпл и Серена, дочери Мэгги Йетс, и Темперанс и Танкили, дочери Марчи Йетс. Все четыре женщины близки по возрасту, умны, как черти, красивы и почти одинаковы. Сказать, что они иногда создают хаос, намеренно вводя гостей в заблуждение относительно их реальной личности, было бы диким преуменьшением. Девочки, выросшие вместе, так же озорны, как и их имена.

Невольные и непослушные гости могут обнаружить, что их целуют, связывают, дразнят, бросают в Вчерашнее озеро или подвергают множеству других шалостей. Часто гости просыпаются с пустыми карманами, если не считать записки, в которой говорится, что их товары переданы в дар Шарси, куратору местной благотворительной организации. Однако никто, кажется, не возражает, более того, некоторые считают это знаком одобрения. К вечеру Марше снова гремит, и если внимательно прислушаться, то можно услышать, как гости хвастаются своими подвигами на руках у Йет.

Сады Сладкого района: Вдоль юго-восточного края Сладкого района разбиты сады. Они окружают Вчерашнее озеро, большой водоём с пресной водой, который круглый год служит источником рыбы и местом гнездования перелётных птиц в теплое время года.

Раз в год, под самой полной луной, Гуран устраивает большой пикник и ярмарку на озере, с соревнованием по рыбной ловле, самодельным фейерверком и огненной алкогольной смесью под названием косоглазый джек, которая делается из кросселя и горючей жидкости.

Фермы Беккера: Когда-то это была единственная ферма, принадлежащая семье Беккер, теперь в этом районе несколько небольших ферм, большинство из которых выращивают досси на скрипы и мясо.

Уош: Болото в южной части города – идеальный район для выращивания кросселя. Ходят слухи, что там живет Красный человек болот и дети перед сном рассказывают истории о его испачканной крестообразными пятнами коже и аппетите к непослушным детям. (“Хорошие дети”, говорят матери, “кажутся ему горькими на вкус, но плохие дети, о, они на вкус как пироги и пирожные, и он съедает их целиком”). Красный человек и его свора водяных гончих бродят по болотам в густом тумане, выискивая подходящих детей. Есть ещё одна история, которую рассказывают редко и только среди взрослых: что если ты пойдешь в Уош во время первой водной бури сезона, то можешь найти у тумане Красного человека и предложишь ему что-то, чего он никогда раньше не видел, он подарит тебе одну из своих водяных гончих, которая будет защищать тебя до конца своей жизни.

Шахты безделушек: Горы Чёрного Риажа заканчиваются на самой северной

оконечности Гурана, а изгибы и повороты старых шахт безделушек расположены вдоль этой части хребта. Они больше не используются и оба главных входа надёжно заколочены. В шахтах множество уровней и тупиков, поэтому трудно сказать, насколько они обширны на самом деле.

В Пухлом Досси на всякий случай хранится один экземпляр схемы шахт, но он никогда не покидает магазин. Даже во время чрезвычайных ситуаций карта остаётся за небьющимся прозрачным синтом. Охранники обязаны запоминать её наизусть.

Кроссель – это стимулирующая ягода, которая, будучи собранной и высушенной, обеспечивает используется в энергетических напитках и припасах, а также служит компонентом целебных эликсиров, пилюль и зелий.

Слухи Гурана

Болезненное лекарство: Молодой человек по имени Докториш Омаш Минкл, недавно прибыл в город. Он утверждает, что у него есть устройство, которое всего за 10 шинов вызовет несмертельную болезнь по вашему выбору (при условии, что вы выберете одну из шести болезней в списке) у одного из ваших врагов. Он называет прибор чудодейственным лекарством, клянясь, что после того, как он сделает свою работу, ваша вражда с этим человеком закончится. После “лечения” дюжины или около того людей, Минкл был похищен Джирлином и его бандой. Если его устройство работает так, как он утверждает, то теперь оно в руках самого опасного жителя Гурана.

Добыча безделушек: Младший сын Майлиана Акан, Майло, пропал без вести. Вопреки приказу отца, ребенок проводил много времени в безделушечных шахтах, возвращаясь домой с рассказами о фиолетоглазых существах и червях размером с взрослого человека. “Я наблюдаю за ними с верхней полки, где живет Глазастик,” - говорил Майло отцу. “Там, наверху, я в безопасности.”

Чтобы прекратить приключения мальчика, Майлиан приказал построить более прочные и надёжные барьеры на каждом из двух проходов. К сожалению, есть шанс, что мальчик проскользнул внутрь и теперь не может выбраться. Майлиан предлагает награду в 100 шинов любому человеку или группе, кто благополучно вернет сына.

Смерть музыканта: Два члена банды Джирлина часто посещали Рыбацкую нору Милли и преследовали музыканта Вилла Д'аево после выступлений. Он утверждает, что не знает, чего они хотят, но, похоже, нервничает из-за их постоянного присутствия. Недавно труп одного из бандитов наши в Уоше, его горло было перерезано, как будто тонкой веревкой.

Матеунис, Ледяная Пустыня

К югу и востоку от Стидфаста лежит дикая и необузданная пустыня, простирающаяся от побережья океана до края Сешара. Некоторые называют Матеунис Ледяной Пустыней. По большей части это сухая каменистая земля, покрытая редкой растительностью. Большие черные птицы-падальщики летают над пустыней, высматривая существ, которые слишком далеко забрёдших в царство скудного пропитания.

За последние пятьдесят лет или около того, многие обитатели Стидфаста переселились на юг, в деревни, свободные от империй и королей. Конечно, из-за этого некоторые правители, такие как императрица Пифарона начали смотреть на юг с интересом.

Свободный от больших городов, кроме Нихилиеша, Матеунис усеян изолированными альдеями, которые предпочитают изоляцию, временами доходящую до ксенофобии. Люди этой земли – скотоводы и фермеры, живущие натуральным

хозяйством. Один из самых распространенных видов выращиваемых продуктов – это ледяные свечи, плоды, похожие на дыню, которые лучше растут при низких температурах, чем в тепле.

Матеунис также является домом для множества опасных зверей и мародерствующих племен нелюдей, особенно маргров и мерденов. По неизвестным причинам в этом регионе гораздо больше мутантов, чем обычно.

В атенниусе существует специфическое хобби – увлечение дракками, насекомыми, которые вырастают до 1 фута (30 см) в длину. Дракки похожи на мух-голубокрылок, но немного умнее, их можно поймать и приручить в качестве домашних животных. Некоторые люди используют дракку, чтобы помочь пасти коричнево-шерстистых умланских коз или как сторожевых животных, обученных предупреждать своих хозяев о признаках неприятностей.

Дракка: уровень 1, восприятие как уровень 2, защитные действия как уровень 4
Маргр, стр. XXX.
Мерден, стр. XXX
Подробнее
Вебар, стр. XXX

Нихилиеш

Древняя машина, вероятно некогда служившая транспортом, наполовину погребенная в слежавшейся земле. Более двухсот лет назад кочевники исследовали его внутренности и нашли, среди прочего, пару массивных устройств, которые они вернули к жизни. Эти воскресшие механизмы производят густую оранжево-коричневую жидкость, которая теперь называется хруном. Её легко формировать и заливать в форму, а после высыхания она становится твёрже камня, но значительно легче. На вершине наполовину погребённой машины кочевники начали строить из хруна изогнутые башни, невозможные пролеты и стройные купола, окрашивая их в яркие цвета. Они назвали свой новый город Нихилиеш, на их языке это означает “ярусы”.

Сегодня Нихилиеш имеет три уровня. Первый и самая нижний – это сама машина, где рабочие собирают хрун и формуют его по мере необходимости. Первоначальные здания, возведенные на вершине машины, составляют второй ярус. Эти беспорядочные приземистые строения так тесно прижаты друг к другу, что, оказавшись внутри, можно поклясться, что находишься под землёй. На вершине этого яруса находятся прославившие Нихилиеш элегантные здания, чьи высокие шпили, уходят высоко в небеса. Жители называют его третьим или верхним ярусом.

Каждый ярус управляется могущественной сущностью. Эти лидеры происходят из группы, называемой фахат, потомков первоначальных исследователей машины. Фахаты – мутанты, многие из которых ужасно изуродованы, но каждый почитается как представитель высшего класса города. На самом деле, жители Нихилиеша почитают все мутации. Некоторые немутанты намеренно уродуют свои тела в ритуальных проявлениях обожания.

Нихилиеш – самый большой город Ледяной пустыни, там проживает более 20 000 человек. Около 5000 из них живут и работают на первом ярусе, где они редко видят солнце или дышат воздухом, не испорченным испарениями хруна. Они проживают короткую жизнь, полную тяжёлой работы, истощения и болезней, но не ропщут, так как некоторые из них или их потомства становятся фахат.

Еще 5000 человек живут в тёмных туннелях второго яруса, хотя некоторые из них

проводят больше времени в верхнем ярусе. Жители второго яруса - это низшая каста города, живущая ни в свете верхнего яруса, ни среди престижных машин первого.

Половина населения города живет в верхнем ярусе, где богатство Нихилиеша очевидно. Стеклянные и светящиеся шары различных размеров и форм вмонтированы в высокие здания и изящные купола. Автоматические лифты позволяют жителям быстро и легко подниматься на самые высокие этажи башен. Магазины и рынки предлагают многое из товаров Стидфаста, поскольку торговые караваны со всех земель приходят и уходят из Нихилиеша.

На верхнем ярусе также находится Цитадель Фахат, где одарённые исследователи изучают эволюцию и мутации, которые являются как полезными, так и вредными.

Гайв-орет: Уровень 5; Здоровье 50; может производить жидкости, которые исцеляют или вредят 5 очков в качестве действия каждый раунд

Подробнее
Сешар, стр. XXX

Примечательные персоны

Правитель первого яруса – Гайв-орет, непристойно тучный человек, покрытый гнойничками, из которых сочатся различные жидкости. Благодаря концентрации он может контролировать состав этих жидкостей, что позволяет ему производить живительные эликсиры для своих верных последователей, а также потоки мощных кислот или ядов. Чтобы защитить себя. Гайв-орет старается быть добрым и сострадательным правителем, но аппетиты иногда берут верх, превращая его в опасное, ненасытное чудовище. Тем не менее, народ любит его и обычно прощает преступления.

Правитель второго яруса Ни-ходосс, безрукая и безглазая женщина, чье удлиненное туловище почти похоже на змеиный хвост. Она обладает множеством телепатических и телекинетических способностей, а сеть телепатических шпионов, воров и убийц позволяет ей не только контролировать свой ярус, но и оказывать молчаливое влияние на верхний. В отличие от людей, которыми она управляет, Ни-ходосс, благодаря своим ворам, невероятно богата.

Мада-ливисс привит третьим ярусом. Почти 8 футов (2,5 м) высотой и нечеловечески гибкая, она поражает неземной красотой, несмотря на свои шестипалые руки. Мада-ливисс довольно стара и слабеет, что она хорошо скрывает. Однако люди стали замечать, что она появляется на публике всё реже и реже.

Цитадель Железного Святого

Высокий скалистый обрыв служит насестом для тёмного замка, известного как Цитадель Железного Святого. Однако его обитатели всё, что угодно, только не святые. А ещё к замку привязана кабелями и проводами парящая цитадель-нуменера.

Двор Души – это группа из пяти человек, ни один из которых не живет в цитадели постоянно. Они родом со всего Девятого мира. Когда члены клуба появляются в замке, они используют необычный артефакт, чтобы использовать силу древнего сооружения. Она позволяет им посылать свои разумы по всему миру, населяя тела тех, с кем они сталкиваются. Они воспринимают мир через чувства своих носителей и полностью контролируют их действия. Если их невольный хозяин умирает, получает серьезный вред или иным образом перестает быть полезным или интересным, они просто переходят к следующему доступному телу. Хотя вполне возможно, что некоторые члены Двора Души используют эту силу для достижения

собственных целей, по большей части они просто наслаждаются тёмными развлечениями.

Мало кто знает о Цитадели Железного Святого, и ещё меньше знают о существовании Двора Души. Если раскрыть тайну, то убить их довольно легко, ибо пока они вселены в чужие тела, их собственные покоятся в трансе.

Краеугольные Камни

Легенда гласит, что Краеугольные Камни – это самые древние реликвии на Земле, датируемые самым первым миром. Доказательств этому нет, но в легенду крепко верят, особенно народ Матеуниса.

Над особенно пустынным участком пустыни, заполненным древними зданиями, которые были разрушены эонами и покрыты таким количеством осадков, что их легко принять за естественные скалы и плато парят семь камней. Самый крупный из них, имеющий форму алмаза и достигающий в высоту 1 мили (1,5 км), называется Камнем Маргула. Он парит почти в полумиле (1 км) над землей. Возможно, более интересным, однако, является менее крупный Камень-символ, который парит на высоте 2000 футов (600 м). Камень-символ черпает воду из потустороннего источника через портал и выливает её четырьмя отдельными потоками, создавая узкую реку, которая бежит через пустыню к морю. Над вершиной камня парит голографическая проекция таинственного символа, освещающая ночное небо на милю вокруг, подобно второй Луне.

Краеугольные Камни названы так потому, что жители Девятого Мира иногда предполагают, что они служат основанием неба и держат небеса.

Южная Стена

Южную оконечность Матеуниса окаймляет Южная Стена – ледниковое образование из почти непроходимых пиков и отвесных скал. Окруженная замёрзшими озерами и часто терзаемая снегом и градом, стена кажется не столько продуктом окружающей среды, сколько её творцом. Некоторые предполагают, что именно стена служит причиной местного леденящего душу климата.

Те, кто отважился на схватку со смертоносным морозным воздухом и прорвался к Южной Стене, сообщают, что температура падает с каждым шагом, а из толщи льда резкий треск постоянно доносятся скрип и треск.

Ни-ходосс: Уровень 6; телепатия в пределах 1 мили, до 100 целей; сканирование разума цели в пределах большой дальности; телекинез в пределах 500 футов (150 м), до 1000 фунтов (450 кг); телекинетический взрыв с большой дальностью, 8 единиц повреждения

Мада-ливисс: Уровень 4, влияние или обаяние как уровень 6

Некоторые считают, что за Южной Стеной находится тайный город, скрытый в расщелине массивных ледников, поглотивших регион. Ходят слухи, что этот город, сверхъестественным образом согревает, оригинальная версия потерянного рая

Член Суда Души: Уровень 8

Если вы стоите на идеально равном расстоянии между Краеугольными Камнями и Янтарным монолитом, вы, скорее всего, получите проблеск.

Поля Замерзших Цветов

Моя любовь, моя любовь,

клянешься сердцем ты
а я прошу вас показать его
с цветком моих волос.
Ни золотой, ни малиновый,
и никакой иной.
Тепло от сердца к сердцу,
лишь холод подтвердит любовь.
~ “Замёрзшие Цветы”

Среди ледяных озер, разбиваются сердца, теряется любовь, тонет будущее — и всё это в погоне за цветком, который продержится не дольше, чем нужно, чтобы вырвать его из водяного сада и унести прочь.

Глубоко в Ледяной Пустыне, далеко к юго-востоку от Нихилиеша, раскинулись поля Замерзших Цветов. Состоящие из трех соединённых между собой солёных озёр, которые по полгода стоят замёрзшими, поля – это место тайны, любви и смерти. Когда ветер абсолютно спокоен и мир покрыт инеем, над тонкой коркой замерзшей воды формируются и плывут ледяные цветы. Каждый рождающийся от слияния озёрной соли, бактерий и влаги из неподвижного воздуха, ледяной цветок уникален как снежинка. Благодаря этому многие считают эти цветы единственным осязаемым свидетельством огромного разнообразия и утонченности истинной любви.

Во многих частях Ледяной пустыни и за её пределами молодые люди заучивают наизусть стихотворение “Замёрзшие Цветы”, и среди новоиспеченных пар часто возникает вопрос, не образовался ли на тонком льду озер ледяной цветок. Символы ледяных цветов часто используются в украшениях, записках и татуировках, чтобы доказать силу чувств одного человека к другому.

Несмотря на обилие цветов, их трудно собрать и ещё труднее сохранить. Лёд под цветами слишком тонок для ходьбы и может дрейфовать с ветром, а температура солёной воды намного ниже нуля. В солёной жидкости плавают всевозможные острозубые и змееголовые существа. Если жениху удается выжить в воде и её обитателях, успех все равно маловероятен; как только цветы сорваны и находятся в руке, они начинают немедленно таять, иногда оставляя на ладони лишь одну снежную каплю.

Столь много юных влюбленных погибает в водяном саду любви, что существует миф о телах, собирающихся под поверхностью, создавая мост. Есть и другие мифы о мертвецах, поднимающихся из-под земли, чьи руки уже достаточно замерзли, чтобы нести цветы до самой могилы возлюбленных.

Не раз и не два возлюбленный был послан за цветком уставшим от отношений предметом обожания. И многие молодые люди, которые ушли “дабы принести доказательство вечной любви”, были найдены в других частях света живущими вполне счастливо и давно забывшими о старых душевных ранах.

Вдоль берегов озер выросли деревни, чтобы поддержать романтиков и заработать на них в процессе. Большинство поселений предлагают сытные напитки, тёплую одежду, оружие и нуменеры, призванные облегчить задачу, но несколько мест предоставляют жильё и развлечения для редких пар, которые проходят через испытания истинной любви.

Те, кто живет на севере, считают Южную Стену непреодолимой ледяной преградой, но может статься, что живущие по ту сторону стены смотрят на нее примерно так же. На практике стена испещрена ледяными тоннелями и пещерами, надо только набраться силы и мужества.

Слухи Матениуса

Потоп столетия: Сорвавшийся с западных гор внезапный поток пронесся по низинам, уничтожая целые деревни. Люди потеряли всё и нуждаются в спасении или, по крайней мере, в пище и лекарствах.

Механизированная ярость: Военная машина давно минувшей эпохи вновь активизировалась и бродит по сельской местности, убивая всё, что видит. Лидеры местных деревень обратились с призывом ко всем, кто может остановить взбесившуюся машину, предлагая всевозможные награды.

Потерянная добыча: Бандиты совершили успешный налёт на богатую деревню, но затем перебили друг на друга. Несколько бандитов выжили и разделили награбленное, но, разделились и погибли по одному. Ценности теперь лежат где-то в пустыне, ожидая бесстрашных исследователей, которые вернут их истинным владельцам или оставят себе.

Странности Матениуса

Согревающая колонна: Высокая, красиво украшенная колонна из изысканной керамики стоит в пустыне, излучая комфортное тепло. Знающие эту особенность путешественники, используют её как хорошее место для ночлега.

Чёрный бассейн: Небольшой антрацитово чёрный пруд в восточной части пустыни питается от какого-либо незаметного источника. Его воды ядовиты для питья, но если существо погрузится в них, то всплывёт окутанным защитным покрытием, которое обеспечивает 3 брони. Однако покрытие питается плотью существа, нанося 1 очко урона за раунд.

Дьявольская трава: Растение, которое спорадически растет по всему Матеунису, может быть использовано в качестве мощного наркотика с крайне мощным привыканием. Те, кто находится под его влиянием, испытывают похожие на галлюцинации видения о странной земле под тремя лунами и населённой странными птицеподобными существами.

Глава 12: За пределами Запределья

Часы Калы

Этот невероятно высокий, непроходимый горный хребет образует почти идеальное кольцо вокруг региона, известного как Аугур-Кала. Если смотреть сверху, хребет выглядит почти как циферблат часов, прерываемый единственным совершенно прямым, широким проходом, называемым Шиир. За исключением Шиира, заснеженные пики Часов вздымаются на 30 000 футов (9 150 м) или более, и не имеют перевалов. Даже путешествовать по ним трудно из-за мощных штормов, которые бушуют с неистощимой свирепостью.

Шиир

Не нужно никаких знаний геологии, чтобы понять, что Шиир – это искусственная тропа, прорезанная в Часах Калы. Он тянется на 320 миль (515 км) и представляет собой однородную равнину шириной 73 мили (117 км) с идеально гладкими вертикальными стенами, прорезанными через горы. Почва Шиира, как правило, такая же гладкая, как и стены, хотя долгая вереница веков породила незначительные изменения из-за осыпания горных пород, геологических потрясений и так далее. И всё же, сколько бы миллионов лет он ни существовал, Шиир остаётся скорее коридором, чем горным перевалом.

Стены Шиира часто перемежаются водопадами, которые падают с горы в среднем около 10 000 футов (3000 м), и собираются в бассейны и ручьи, которые снова исчезают под горами.

На каждом конце Шиира люди построили торговый город. Их соединяет единственная дорога, предлагая единственное средство передвижения между Запределье и изолированной землей Аугур-Кала.

Нороу

Построенный на западной оконечности Шиира, Нороу – это отправная точка для путешественников и торговых караванов, прежде чем они совершат 320-мильный поход в Вислейн (или после того, как они прибудут из этого города). В Шиире нет нормальных остановок, поэтому Нороу – последнее место, где можно пополнить запасы, прежде чем отправиться на восток.

Большая часть торговли происходит в Нороу. Купцы и покупатели обменивают экзотические товары Аугур-Калы, идущие с востока, на товары из Запределья или даже Стидфаста, приходящие с запада.

Правитель Нороу – тиранический деспот, называющий себя лордом Абеллором. Он ожидает высокой дани от всех купцов, проезжающих через его город, и хотя у него есть солдаты, чтобы поддержать его требования, он достаточно силён и без них. У Абеллора больше нет человеческого тела. Он существует как мозг внутри мощного автомата, которым управляет. За его спиной люди называют его лорд Железные Штаны.

В Нороу живёт около 6000 человек. В то время как большинство из этих людей – торговцы или поставщики услуг, обслуживающие путешественников (с гостиницами, борделями, пабами и т. д.), многие находят пропитание нищенством и воровством.

"Айен, которая знает" - это торговец знаниями, который называет себя охотником за информацией. В прошлом она работала шпионом и вором, но теперь собирает

информацию и торгует ею в Нороу. Известная криминальным элементом города, законопослушным жителям и даже обитателям дальних городов, она не ценит деньги или предметы, зато охотно обменивается информацией, всегда увеличивая свой основной товар.

Аугур-Кала, стр. XXX

Зимой пруды и ручьи вокруг Шиира заполняются бледными слепыми кальмарами. Проведя свою юность под горами, взрослые кальмары пытаются подняться вверх по водопадам, чтобы нереститься. Если их поймать, они производят тёмно-зелёные чернила, которые держатся многие годы.

Лорд Абеллор: Уровень 6, все боевые задачи как уровень 7; здоровье 40; броня 5; дальнобойное оружие может совершать до трех атак за одно действие (8 очков метательного урона за атаку)

Айен, которая знает: Уровень 4, уловка как уровень 6, все виды знаний, информации и знаний как уровень 8

Вислейн

“На одном конце Шиира лежит торговый город Нороу. На другом конце – какое-то хрустальное дерево, которое они пытаются выдать за торговый город .”

- Налла, странствующий менестрель

В середине восточной оконечности Шиира возвышается сооружение из фиолетового кристалла, напоминающее дерево, морское существо с щупальцами или, возможно, полип высотой 80 футов (24 м). Примерно 1000 человек использует этот странный артефакт в качестве своего рода города. Чуть больше половины этих людей – аугуры.

Прикосновение к кристаллу переносит вас во внепространственное пространство, которое, кажется, находится внутри "дерева". Небо и земля тёмно-фиолетовые, твёрдые и гладкие. Это пространство составляет около полумили (1 км) в поперечнике, жители возвели здания из дерева, принесённого извне. Многие из них напоминают обычные строения со стенами, дверями и крышами, но другие представляют собой наспех сооруженные перегородки из лёгкого дерева и ткани, так как нет необходимости защищаться от ветра или дождя — в пространстве нет ничего похожего на погоду любого рода. Стены в Вислейне предназначены только для уединения.

Вновь прибывшие появляются на открытой площади в центре города. В любой момент времени любой человек в Вислейне может мысленно получить доступ к "выходу" и просто вернуться в нормальный мир, рядом с хрустальным деревом.

Правительница Вислейна называет себя Гостис и ведёт себя так, словно город — это её частный дом, в котором она принимает гостей, для нее каждый в городе – гость. Она красива и элегантна, скорее всего, аугур, но её внешность почти наверняка искусственно улучшена и постоянно обслуживается. Большую часть времени она носит белое, светопроницаемое платье из лёгкой ткани, которое тянется за ней. Ходят слухи, что Гостис обладает способностью мгновенно выбрасывать посетителей из межпространственного кармана, как будто они сами захотели уйти, и может помешать им вернуться.

Те, кто верит слухам, предполагают, что давным-давно её разум был загружен в сам кристалл Вислейн, а тело, которое она использует, создано искусственно. Если это правда, то Гостис может быть не человеком и даже не из Девятого мира, но кто может сказать точнее?

Ходят слухи, что существует межпространственный проход, который соединяет

Вислейн с секретным местом в Анчуан, что в Стидфасте.

Её Грозное Величество Королева Остер, правительница Вралка, Красного Королевства, держит крепость у устья Шиира. Ходят слухи, что она планирует построить новую крепость недалеко от Нороу. Её шпионы повсюду.

Слухи Часов Калы

В поисках прохода: Таинственный торговец ищет путь через Часы Кала, не попадая в Шиир. Она предлагает любому исследователю свой вес в шинах (или эквивалент в других ценностях), за точные сведения.

Перевёрнутая гора: На восточном внутреннем изгибе Часов Кала находится гора, непохожая на другие. Невероятно, но гора узкая внизу и широкая наверху. Укреплённая внутренней искусственной структурой или поддерживаемая гравитационными манипуляциями, гора явно является реликтом былых эпох. Какие нуменеры она может хранить, никто не знает.

Странности Часов Калы

Взгляд в будущее: Недавно с вершин спустилась одноглазая женщина, утверждающая, что нашла тихий горный бассейн с разумной водой, который предложил взять её в будущее.

Хорошая охота: Маленькие, похожие на грызунов существа, называемые сетердинами, живут в норах по всей территории Часов Калы. Как ни странно, каждый десятый имеет в своем мозгу нуменеру-имплантант. Импланты кажутся неактивными, но некоторые утверждают, что могут использовать их для создания интересных шифров.

Синт-стержни: По всем землям Часов Калы разбросаны синие синт-стержни, каждый длиной около 10 дюймов (25 см). Когда два стержня поднесены близко друг к другу, они защелкиваются вместе, либо встык, либо образуя прямой угол. Кажется, что если соединить все стержни, они объединятся в некую решетку или структуру.

Аугур-Кала

Формально не являющаяся частью Запределья, земля, известная как Аугур-Кала, – самое экзотическое и странное место, какое только можно себе представить в Стидфасте.

Люди этого царства зовутся аугурами. Хотя они ничем не отличаются от обитателей Стидфаста и Запределья, они происходят из совершенно другого рода. В среднем они умнее, сильнее, быстрее, привлекательнее и гораздо менее подвержены болезням. Ожидаемая продолжительность жизни аугура составляет 300 лет. В крайне редких случаях, когда аугур спаривается с чужаком, рождение потомства возможно, но крайне маловероятно.

Аугуры сильно привязаны к нуменере, но, в отличие от людей остального мира, их знания, похоже, скорее уменьшаются, чем увеличиваются. Поколения назад аугуры были столь тесно связанными с древними мирами, что казались уроженцами прежнего мира. Но с каждым годом их опыт тускнеет, поскольку пожилые аугуры умирают и уносят знания в могилу.

Как бы подчеркивая это падение, в центра Аугур-Калы возвышается большая металлическая конструкция, которая, похоже, давным-давно вырвалась из земли. Легенда гласит, что аугуры происходят от народа, который жил в этом сооружении, спал под землёй в течение эонов. Если это правда, то произошло это так давно, что ни

один аугур не помнит об этом, в истории других народов также нет упоминаний об этих событиях.

Аугуры говорят на собственном языке, но некоторые, в основном торговцы и купцы, знают и истин. Некоторые не знающие другого языка используют говорящие машины, переводящие устную речь.

Земля Аугур-Кала зелёная и плодородная, с пологими холмами, журчащими ручьями и приятной погодой. Деревни и небольшие общины встречаются здесь реже, чем где-либо в Девятом мире, доля городского населения существенно выше. Существует много городов, но чужестранцам два наиболее известно два – Урзат Зартери и Сада Эмиду (хотя, технически, торговый город Вислейн на восточной оконечности Шиира, также является по большей части аугурским).

Аугур-Кала, конечно, не лишена опасностей, но большинство её зверей, нелюдей и существ отличаются от тех, что обитают в Стидфасте или Запределье. Пожалуй, самые страшные из них – луг сорек, больше всего напоминающие огромных крылатых скальных червей.

Урзат Зартери

Город-крепость аугуров, построенный на высоком плато и окружённый высокой стеной из искусственного камня. Место суровое и функциональное, его основная функция – защита. Город крайне настороженно относится к чужакам.

Тянущаяся от стены земля представляет собой обширное болото, патрулируемое стражами по зовущими нарит греш. Эти часовые выглядят как древние парящие цилиндры из ржавого металла, увенчанные трансплантированными головами животных, мясистыми усиками и множеством сенсорных устройств и оружия.

В многоуровневом городе живёт около 15 000 человек, хотя по меньшей мере 2000 из них – солдаты, которые носят кольчужные доспехи и обучены владению мечами-посохами, а также отдельными боевыми нуменерами. Командующий войсками и городом известен как аллагос, этот титул заслуживается опытом, назначением и формальной схваткой. Нынешний аллагос – высокая, широкоплечая женщина с короткими волосами и богатой коллекцией шрамов на лице и шее.

Сада Эмиду

На языке аугуров "Сада Эмиду" означает "речной город". В нём обитают 100 000 человек. Сада Эмиду характерен уникальными веретенообразными башнями из металла, кристаллическими куполами и зданиями, сделанными из энергии, а не из материи. Служа своего рода столицей, город является домом правителя Аугур-Кала — зелитора, титул которого примерно приравнивается к “князю". Зелитор – это существо из искусственной плоти, сплавленной с синт-улучшениями в теле и мозге. Его большой дворец построен на вершине нескольких мостовидных пролётов, пересекающих реку Индигель; всё сооружение балансирует над бурлящей водой.

“Так называемые аугуры региона Аугур-Кала в некотором смысле так же чужды обитателяс Стидфаста, как и мы, варьеллены. Любопытно, не правда ли?”

- Визикстру, варьеллен-философ

Скальный червь, стр. XXX

Нарит греш: Уровень 6, восприятие и дальние атаки как уровень 7; здоровье 25; броня 4; лучевой проектор с большой дальностью, который наносит 7 очков урона

Аллагос: Уровень 8, все боевые задачи как уровень 10; здоровье 34; броня 4

Зелитор: Уровень 10; здоровье 50; броня 4

Подробнее
Матеунис, стр. XXX
Небалих, стр. XXX

Слухи Аугур-Калы

Лекарство от забвения: Аугур-учёный считает, что его народ медленно деградирует. Он ищет исследователей, готовых отправиться к древним руинам и найти формулу, с помощью которой он сможет остановить деградацию, из-за которой его народ медленно исчезает.

Разделённые лагеря: Группа аугуров, стремящихся к независимости от власти зелитора, собралась в лагере за пределами Сада Эмиду. В ответ зелитор, как сообщается, угрожает подавить восстание войсками и личной боевой машиной, парящим бронированным дредноутом с дальнобойной дезинтегрирующий артиллерией.

Странности Аугур-Калы

Миграция призраков: Орда ультратерриториалов, только частично находящихся в нашем измерении, время от времени движется по земле, искажая реальность, как палец, проведённый по холсту мокрой картины. Их миграция оставляет в пустыне странный след.

Мёртвые машины: В южной части страны дремлют несколько колесных металлических машин, поврежденные тепловым оружием. Некоторые части машин были полностью расплавлены.

Вне Девятого мира

Некоторые места, важные для Девятого мира, технически находятся вне его. Одним из таких мест является Университет Дверей.

Как добраться до Университета

Университет Дверей расположен в альтернативной вселенной, а его местоположение является хорошо охраняемой тайной, даже от тех, кто там работает и учится. Студенты, профессора и сотрудники уходят и прибывают через специальные университетские двери, которые скрыты по всему миру. Обнаружение и открытие одного из этих запертых проходов, обычно называемых диумами, является первым шагом для будущих студентов. Те, кто не может найти диум и использовать его, чтобы достичь порога университета, немедленно отвергаются. Из абитуриентов, которые находят свой путь в школу, большинство из них не приглашаются пройти сквозь химерическую стену из врат, которая окружает территорию университета. Образование продолжают менее 1 процента абитуриентов.

Диумы могут быть расположены в любой точке мира, изготовлены из любого вещества и использовать любой тип запирающего механизма. Обычно они появляются случайным образом в течение одного часа или дня.

Некоторые потенциальные места:

Император Зелени: Это гигантское дерево, достигающее высоты 700 футов (213 м), растет на побережье Вествуда, у побережья Наварена. Диум появляется в случайном месте северной стороны и исчезает через час.

Дрожащий перевал: Примерно раз в год в Дрожащем проходе появляется круглая дверь, открывающая проход в похожий на пещеру грот. Многие блестящие

студенты начинали свою карьеру с того, что спотыкались и падали в темноту.

Маэстро: Селим Саид посвятил жизнь изучению тайн Девятого мира и часто занимается изучением летающих и парящих городов, зданий и тому подобного. По слухам, он бывший хэдстоун (Ключник) университета, а его очаровательные манеры маскируют блестящий ум и сильное тело. Те, кто найдёт время познакомиться с ним поближе, раскроют ещё один секрет: в нейронной сети его разума находится портал в университет, но только для того, кто владеет соответствующим ключом.

Незримое озеро: Когда невидимые штормы опустошают озеро, а это происходит в самый влажный сезон, дверь иногда открывается прямо в водовороте. Эта дверь видна только по тому, кто пойман потоком воды; любой, кто видит водоворот рыбы и других существ, может разбежаться и попытаться прыгнуть в открывшуюся дверь.

Дрожащий перевал, стр. XXX
Селим Саид: Уровень 6
Незримое озеро, стр. XXX
Вествуд, стр. XXX
Подробнее
Дракка, стр. XXX
Нихилиеш, стр. XXX

Поверхность

Территория школы окружена химерической стеной из дверей, ворот, проёмов и проходов. Эти входы всех размеров и форм перекрываются, соединяются и разъединяются, меняются местами, открываются и закрываются случайным образом. Некоторые двери находятся внутри других дверей. Иногда также появляются окна, запирающие механизмы и петли без какой-либо видимой цели.

Чтобы пройти второй этап, ученики должны найти и открыть все три истинные двери среди иллюзий. Архивольт, стая механических птиц в форме ключей, облетает двери в химерической стене и каркает каждому будущему ученику. Сказать, что архивольт раздражает, значит описать стаю излишне любезно; эти существа, похоже, получают удовольствие от насмешек и преследований студентов, которые не могут понять их подсказки. Эти ключи, созданы и запрограммированы для поиска, обнаружения и раскрытия скрытых недостатков человеческого разума, и в этом они очень хороши.

Проходной экзамен

Архивольт даёт подсказки потенциальным студентам в следующем порядке. (Первая часть каждой подсказки предлагает материал, который будет использоваться для ключа, а вторая часть намекает на действие, которое необходимо совершить.)

1. Птица забрала твой позвоночник? Представься.

Эта дверь построена из дерева и синта, с обычным замком. Студенты должны создать ключ из некоего рода хребта или позвоночника, будь то кость (позвоночник животного), стебель (позвоночник растения) или синт (базовый компонент механизма). Почти всё будет работать до тех пор, пока это можно считать позвоночником или хребтом объекта или существа. Ученики должны вставить этот ключ в любую часть стены и произнести вслух своё полное имя, и дверь займёт своё законное место. Если студенты в растерянности, архивольт может соизволить “помочь“, дав такие полезные советы, как “Где ваш ключ? Как ты войдешь?”

2. А если ты сам ключ? Шагни вперёд.

Вторая дверь состоит из наночастиц, которые предназначены для подстройки под

спецификации человека, который хочет войти. Такие двери часто используются для перемещения в тех случаях, когда опасные существа могут зацепиться за путника и пробраться на нём. Индивидуальная форма двери не даёт пройти нежелательным пассажирам. В данном случае ключом является изображение ученика, это может быть рисунок или нечто-то подобное, созданное из любого материала. Студенты просто шагают в стену со своим изображением, и дверь появится. Архивольт любит эту подсказку и часто использует её, чтобы высмеять форму ученика под видом оказания помощи.

3. Звукам дальше не пройти. Лети.

Эта дверь сделана из звёздной пыли другого мира. Скорее всего, когда-то это была дверь на другую планету, но теперь это лишь видимость, зелёный шар из клубящейся пыли и ветра. Ключ – молчание; если ученик ничего не говорит, дверь откроется. Затем он должен прыгнуть в кружащееся изображение, который переносит его на другую сторону стены.

Ищущие необычные торговые возможности, могут отправиться по торговой дороге, известной как Серая Хватка, мимо Часов Калы в восточные земли. Некоторые могут даже вернуться.

Осознанно ищущие вход в Университет Дверей ради собственной выгоды, могут обнаружить, что их усилия пошли прахом. Никто не знает как, но Университет, похоже, самостоятельно выбирает абитуриентов.

Далеко к востоку от Часов Калы бесстрашные исследователи найдут область, известную как Великая Гарравия, страну лесов, гор и транспространственных ужасов, а также необычных открытий

Здания

За химерической стеной находится огромный, беспорядочный университет, выстроенный из мешанины материалов, собранных с кажущейся случайностью. Большинство строений построены из входов того или иного рода: закрытые двери, двойные двери, раздвижные двери, порталы, шлюзы, природные отверстия и многое другое. Некоторые из них представляют собой простые двери, которые просто обеспечивают доступ в здание. Другие напоминают двери, но никуда не ведут. Третьи открывают неизведанные и невозможные места: тёмные ландшафты, никогда не исследованные, точку клеточного митоза, глаз урагана, внутреннюю структуру работающего мозга.

Несмотря на необычный внешний вид зданий, все они имеют предазначение, включая студенческие жилые и общественные помещения, лаборатории, классные комнаты, залы собраний, комнаты отдыха персонала, а также помещения для утилизации и производства дверных проёмов. Студенты должны жить в кампусе во время учёбы, в то время как сотрудники могут проживать где пожелают (за исключением хэдстоуна, который не может покидать территорию университета во время пребывания в должности)

Некоторые из наиболее выдающихся зданий:

Научная лаборатория: Эта лаборатория – самое большое здание в кампусе, и, благодаря печально известному взрыву двойной двери, почти все называют ее ПиО (метод проб и ошибок). Здесь происходит большинство экспериментов, исследований и практических работ.

Лаборатория шарниров: Когда-то это было просто крыло ПиО, но лаборатория шарниров разрослась достаточно, чтобы потребовать своей собственной структуры –

высокого треугольного деревянного здания. Исторически считавшиеся одним из менее важных элементов двери, петли теперь лучше понимаются как смазка, облегчающая переход из одного места или состояния бытия в другое.

Атриум: Большое стеклянное здание в форме шара с сотнями сотовых окон, В Атриуме хранится коллекция живых проходов для изучения, включая растительные врата, существа с входами в их телах или на их телах и разумные двери.

В подвале Атриума находится губительная лаборатория, которой нет ни в одной брошюре или пропаганде. Обычно называемая ПослеЖитие, этот филиал университета исследует переходы между жизнью и смертью, между смертью и тем, что приходит после, и между тем, что приходит после, и тем, что начинается заново. Студенты ПослеЖития зовутся Проходящими и часто одеваются в молочно-белый, который они считают цветом смерти.

Конец Дверей: Это круглое здание из красного кирпича – единственное в кампусе, в котором в любой момент времени имеется не более одного дверного проема. Это простая деревянная дверь без замка, и она ведет в обширное круглое нутро здания. Это зона без дверей, место, куда студенты идут отдохнуть от бесконечных проёмов и почувствовать безопасность твёрдых стен. Начинающие студенты ищут здесь передышку, а старшие приходят, чтобы изучить эффекты пребывания внутри твёрдого лишённого дверей пространства.

Колода, котоподобного талисмана университета, чаще всего можно встретить в Атриуме.

Область к северу от Часов Калы известна как Вралк, Красное Королевство, названное так из-за крови, пролитой его народом, а также из-за сернистого, багрового воздуха и вулканического запустения.

Подробнее

Фахат, стр. XXX

Краеугольные Камни, стр. XXX

Южная Стена, стр. XXX

Примечательные персоны

Хэдстоун: Это титул, даваемый дисциплинированному хранителю ключей университета. Каждые десять лет один член правления избирается на должность хэдстоуна. Во время пышной церемонии несколько ключей, как физических, так и ментальных, переходят от уходящего хэдстоуна к новому.

Управляя университетом, хэдстоун контролирует всё – от приема студентов и дисциплинарных мер, до учебной программы и церемонии выпуска.

Как только его каденция заканчивается, бывшему хэдстоуну выбрать дверь, через которую он пройдёт в последний раз. После того, как он выберет и переступит этот последний порог, он никогда не сможет снова войти в дверь, не получив предварительно приглашения от её владельца. Тех, кто нарушает эту негласную политику, выслеживают и убивают гиббсы. Так что многие бывшие хэдстоуны становятся вечными странниками, пилигримами, мошенниками или уличными торговцами.

Нынешний хэдстоун – Саджиин Дар, чьё пребывание в должности скоро окончится.

Университетский кабинет: Этот тайный руководящий совет школы обеспечивает соблюдение всех правил, законов и традиций. Невидимый и неслышимый, кабинет включает в преподавателей, а также нынешних и бывших

студентов. Ходят слухи, что Кабинет возглавляет Эмерита Сарстен, но ни у кого нет доказательств.

Профессор Эмерита Сарстен: Давно вышедшая на пенсию член школы, она продолжает работать в различных лабораториях на досуге. Её основное внимание уделяется использованию элементов дверей, петель, ручек, замков, ключей и молотков, для создания биомеханических существ. Иногда она берёт под крыло исключительно одарённых учеников, передавая им секреты биомеханического творчества. Однако ни один из её учеников не смог сравниться с ней в талантах, и многие считают, что её врожденное понимание биомеханики выходит за рамки человеческого.

Колод: Всеми любимый талисман университета, крупное котоподобное существо, которое живет в Атриуме. Ростом он примерно по пояс человеку и имеет два комбинированных лица, с двумя ртами, двумя носами и тремя глазами, но у него только один мозг, так что оба его лица реагируют в унисон. Многие считают, что структура лиц позволяет ему видеть прошлое и будущее. В последние годы перед катастрофическими событиями Колод начал вести себя странно: выть и рычать. Перед особенно трудными экзаменами студенты часто гладят его на удачу, а после удачной сдачи благодарят рыбой и сыром.

Архивольт: Эту стаю механических птиц в форме ключей, которая вьётся вокруг дверей в химической стене, создала профессор Сарстен. Число особей исчисляется десятками, а размер колеблется от большого пальца, до человеческой головы. Их основная работа – давать подсказки будущим студентам. Однако вместе с тем они предназначены для того, чтобы понять и раскрыть недостатки человека. Издевательским карканьем и издёвками они ломают студентов, чьи эмоции недостаточно защищены. Хотя они высмеивают любого, они не нападут первыми.

Гиббсы: Главные защитники университета и тех, кто живет, работает и учится в его стенах. Гиббсы, также созданные печально известным профессором Сарстен, являются мастерами камуфляжа, которых нетренированный глаз не в силах отличить от дверного молотка. Они могут принимать различные формы, хотя предпочитают вид маленьких драконов, больших лягушек, сломанных собачьих голов и иногда голых женщин.

Профессор Эмерита Сарстен: Уровень 4; Здоровье 20

Пилигрим, стр. XXX

Саджиин Дар: Уровень 4; Здоровье 20; сбегает через двери; выходя из самостоятельно созданной двери бьёт в спину и наносит 8 очков урона

Архивольт: Действует как одно существо 5-го уровня; здоровье 20; эмоциональные насмешки наносят 3 очка урона Интеллекту, игнорируя броню

Гиббс: Уровень 5; Здоровье 15; трансформируется в ножеподобные формы для атаки, нанося 3 очка урона

Подробнее

Поля ледяных цветов, стр. XXX

Слухи Университета

Незаменимый: Приближается время выбора нового хэдстоуна. В этом году в выпускном классе как минимум три кандидата, но время когда Дар должен был определиться со своим давно прошло. Ходят слухи, что он планирует сохранить власть и продолжить правление. Если на него надавят, он сначала попытается убедить Кабинет, что ни один студент не достоин этого поста; если это не удастся, он, скорее всего, попытается убить возможных преемников.

За дверью 11: Некоторые шепчутся, что Эмерита Сарстен – глава секретного Кабинета, но на самом деле она давно поставила у руля одно из своих биомеханических творений. Это существо выглядит, звучит и действует точно так же, как настоящий профессор Сарстен, что заставляет задуматься: это две Эмериты бродят по кампусу или оригинал давно умер?

Два лица Колода: В последнее время талисман университета теряет вес и начинает вести себя странно, завывая по ночам и не давая студентам спать. Умирает ли древнее существо, или снова предсказывает надвигающуюся катастрофу?

Университет Дверей

Поверните все ключи. Откройте все двери.

Шагните в своё будущее.

Всегда верили, что вам суждено совершить великие преобразования? Что ваша истинная цель заключена в открытии новых мест и переживаний? Что арки хранят краеугольный камень жизни? Вы всегда знали путь сквозь физические и метафорические замки, ключи, пароли и скрытые панели? Тогда университет Дверей может стать для вас подходящим местом.

Студенты с ловкими пальцами и глубоким пониманием структур могут специализироваться на конкретных искусствах, таких как взлом замков, открытие проходов и синт-архитектура. Те, кто владеет языком и механическими навыками, могут погрузиться в восстановление паролей, ремонт панелей и функции безопасности. Нумениты удовлетворят страсти в тренировках по поиску пропавших дверей, дальних путешествиях, карманных дверях и планарному переходу, а также в нашей программе "Проход к звёздам". Те, кто интересуется исследованием менее осязаемых дверей, человеческого разума или смыслов жизни, могут также найти место в наших священных коридорах.

Дипломные программы в университете требуют по меньшей мере десяти лет интенсивного обучения и могут занять до двадцати лет. Большинство студентов находят работу в самых разных областях, от воровства и архитектурной интеграции, до создания прохода и межпланетных исследований.

Потенциальным студентам следует обратить внимание: в этом месте, где почитаются выходы и входы, другим частям жизни уделяется мало внимания. Разговоры, сон, вечеринки и даже еда являются лишь проводниками к тому, что действительно имеет значение: Исследования, открытия и проход через двери. Здесь коридоры – это просто каналы к следующей двери, здания существуют только для того, чтобы нести двери, и жизнь лишена удобств, к которым вы, возможно, привыкли. Как студент, вы должны будете сосредотачиваться на исследованиях и изучении, на своих будущих проходах, а не на том, что прошло. Если вы войдёте в нашу священную арку, дверь, которая была вашей жизнью, закроется за вашей спиной. (Конечно, как только вы закончите учебу, у вас будут навыки, чтобы открыть её снова. Вы скоро поймёте, что для одного из наших выпускников ни одна дверь не бывает навсегда закрыта.)

Университет Дверей принимает только самых талантливых студентов, тех, кто демонстрирует понимание процесса перехода. Потенциальные студенты могут начать процесс подачи заявки, обнаружив ближайшую к ним дверь Университета. Найдить её, откройте и пройдите сквозь неё, и вы окажитесь на нашем пороге.

Университет Дверей: Краеугольный камень вашей новой жизни

Прочие деревни, поселения и сообщества

В этом разделе описываются города и деревни, разбросанные по всему Девятому миру. Их можно использовать когда нужно уникальное и интересное место, где ваши игроки могут отдохнуть на ночь, пополнить запасы или найти нуменеру. Эти поселения никогда не появятся на официальной карте Numenera, поэтому не стесняйтесь размещать их там, где вы хотите, и менять как вам покажется уместным.

Эндри

Население: чуть более 500

Знаковая особенность: Большинство зданий этого маленького городка построены из прочного стекла и поэтому прозрачны. Четыре портных в городе работают, чтобы дома были плотно прикрыты занавесками и портьерами.

Примечательная персона: Дашма Эрг – селекционер летающих существ, в частности, насекомых, которые генетически сконструированы для передачи закодированных сообщений, и хорошо на этом зарабатывает. У него большой дом в центре города, и там нет занавесок. Существа всех размеров и форм порхают внутри и отдыхают у прозрачных стен.

Слух: Сая Морепин, богатая эксцентричная женщина, живущая в четырехэтажном доме из крепкого стекла, владеет небольшим устройством, которое она называет решётка. Оно не позволяет людям входить или выходить из определенного места посредством незаметных энергетических полей. Во время одной из пышных вечеринок Саи, кто-то украл решётку из её коллекционной комнаты и использует её, чтобы запереть Саю в её собственном доме. Она предлагает большое вознаграждение за возвращение устройства и последующее освобождение.

Странность: Один из фонтанов в центре города украшен парой рук, сделанных из неизвестного материала. Вода, которая течет по рукам, кажется, меняет цвет, а татуировки на ладонях образуют карту.

Броли

Население: 500

Знаковая особенность: Большинство зданий города сделано из живого зелёнодерева, биологически модифицированного материала, который быстро растёт над временным убежищем, чтобы создать постоянную структуру. Это придаёт большинству зданий мягко закругленный силуэт, так как для создания формы используются наполненные воздухом ткани. Создатель зелёнодерева, Холеон Ферре, всё ещё живет в Броли и время от времени берёт учеников.

Примечательная персона: Камила Бейетт возглавляет группу под названием Космикологи, члены которой приводят свои тела в гармонию с космосом с помощью специальных упражнений, таких как боевые стойки и интерактивные растяжки и дуэли. Камила каждый день проводит практику на площади Десони, к ней присоединяются почти половина жителей города и многие чужаки.

Слух: До "Разгула чудес", ежегодного праздника в Броли, осталось всего несколько дней. Празднование включает соревнования в силе, фехтовании, ремеслу и другим навыкам. Знатоки нуменеры по достоинству оценят “Чудо-гонку”, где участникам даётся случайная куча деталей и материалов, а они должны создать что-то работоспособное за несколько часов. Победители награждаются специальным призом, а победившие произведения добавляются в растущую коллекцию нуменер Нолеона Ферре.

Странность: На Чеслет-стрит в нескольких дюймах от поверхности плавает глыба абсолютной темноты высотой около 8 футов (2,5 м). Проходя через неё, вы ничего не видите, не слышите и не обоняете. Блок слегка вибрирует.

Даймат Фордай

Население: 1200

Знаковая особенность: Город построен посреди Змиитопного Болота, и все здания стоят высоко на сваях. В город ведёт только один мост, ненадёжная каменная дорожка.

Примечательная персона: Малик Харкроу управляет местной таверной. Она отставная воровка и хранит в кладовой большую коллекцию карт и ключей. Она, её постоялый двор и те, кто ищет там убежища, хорошо защищены ее тхуманом, Дюрором.

Слух: Один из самых завидных холостяков города, Эдму Фолси, был найден мертвым, очевидно, от странного укуса на лице. Кусок чего-то похожего на металлический зуб застрял в его щеке. Несколько местных дам и по крайней мере один мужчина опустошены его смертью и предлагают различные награды за поимку его убийцы, будь то человек, зверь или что-то ещё.

Странность: Стадо странных животных, крепко сбитых существ, которые выдыхают сапфировый дым, вышли из болот. Обычно они собираются под домом городского мэра.

Дашма Эрг: уровень 3

Малик Харкроу: Уровень 5, задачи, связанные с уловками, как уровень 6, взлом замков как уровень 7

Тхуман, стр. XXX

Камила Бейетт: Уровень 5, атаки ближнего боя и защита Скоростью как уровень 6

Малия Ноке: Уровень 6, защита Скоростью как уровень 7 из-за щита; здоровье 28; броня 2; +2 очка урона специальным однолезвийным мечом

Подробнее

Часы Калы, стр. XXX

Нороу, стр. XXX

Шиир, стр. XXX

Эссеарнин

Население: 800

Знаковая особенность: Город расположен на берегу реки, через которую перекинуто несколько мостов. Все мосты выстроены из разных материалов и имеют уникальную форму.

Примечательная персона: В гостинице "Синий Грубиян" регулярно устраиваются дуэли, с вступительным взносом 2 шина и призом в виде бесплатного номера и питания в течение недели. Малия Ноке, высокая, спокойная варьелленка, удерживает титул четыре года подряд. Она грозит уйти на пенсию из-за скуки и отсутствия достойной конкуренции. Аргел, владелец гостиницы, отчаянно ищет кого-нибудь, кто мог бы дать Малие хороший бой, поскольку вступительные взносы оплачивают его пристрастие к весьма азартному коклу.

Слух: Жестянщики построили хитрое приспособление, которое захватет изображение человека и в течение нескольких минут проецирует его в

инвертированном виде на плоскую поверхность. В последнее время хитроумное устройство начало показывать изображения странных и чуждых зверей вместо человека.

Странность: Эссеарнин построен вокруг пирамиды из пурпурного камня. В теплые дни верхушка камня раскалывается и извергает струю ледяной воды. Жители называют его ледоколом.

Замок Ималов

Население: 25

Знаковая особенность: Одинокая крепость с высокими серыми стенами, стоящая посреди дикой природы. Массивные железные двери всегда закрыты.

Примечательная персона: Леди Перрикс имеет рост более 6 1/2 футов (2 м), носит сапоги на каблуках и сложный головной убор, подчеркивающий её рост. Она с недоверием относится к незнакомцам, но тем, кому позволено войти, оказывается милостивый, но властный прием. Все остальные в замке – её слуги или рабы.

Слух: Леди Перрикс – падший ангуланский рыцарь, изгнанный из ордена много лет назад. Она вполне может страдать безумием. Однако многие верят, что она знает секрет проникновения в скрытый подземный комплекс из предыдущих миров, который находится рядом с её замком.

Странность: В головном уборе у Леди Перрикс есть устройство перемещения во времени, которое позволяет ей исчезнуть на несколько секунд или минут, а затем снова появиться, как будто она никогда и не уходила.

Руины Песнедуэли

Население: чуть менее 1000

Знаковая особенность: Эта деревня построена на вершине гораздо большего города и легендарного поля битвы. Говорят, давным-давно две великие певицы встретились здесь, чтобы сразиться за человека, которого они обе любили. Смертельная красота их песен не только уничтожила город, но и гарантировали, что ничто не будет расти в течение многих веков. (Конечно, также возможно, что почва была испорчена ядовитым оружием, использованного во время печально известной дуэли, остатки которого просачиваются при каждом дожде.)

Примечательная персона: Джезра Крис, лидер деревни. Древняя и слепая, она в основном оставляет управление Руинами Песнедуэли своим шести внукам, возраст которых варьируется от пяти, до восемнадцати. Пока они сеют хаос в деревне, как это могут делать только оставшиеся без контроля молодые правители, Джезру видят гуляющей по улицам поздно ночью, смотрящей в небо и носящей странное устройство на голове.

Слух: Местный житель Степфан Салинк недавно приобрел пару прыгающих ботинок, которые позволяют на подчиняться давлению гравитации. Также эта нуменера привлекает животных всех видов, так что за ним повсюду следует целая стая животных, как прирученных, так и диких. Он не хочет расставаться со своими сапогами, но не может придумать, как отвадить животных.

Странность: На рынке расопложена глубокая, заполненная водой шахта, оставшаяся от прошлого мира. Круглое отверстие было заколочено задолго до битвы, которая создала Руины Песнедуэли, но те, кто проходит мимо, слышат электронные гудки, доносящиеся из шахты. Звуки становятся всё более частыми. Являются ли они кодом, сигналом бедствия или формой музыки, является предметом многих спекуляций.

Спеллгилл

Население: 750

Знаковая особенность: Деревня была недавно опустошена подземными толчками, которые создали большой разлом с одной стороны Спеллгилла и разрушили более половины зданий в городе. Пока деревня перестраивается, большинство жителей укрываются в гостинице на левом берегу.

Примечательная персона: Эймс Гилли владеет большое штуковиной, которое воспроизводит любой неодушевлённый предмет в неё помещённый. Однако каждый человек, использующий это приспособление, может нажать кнопку, чтобы воспроизвести что-то только один раз. При второй попытке ничего не получится, даже если использовать перчатки или иной способ одурачить машину. К несчастью, во время землетрясения эта штуковина сломалась. Эймс пообещал, что тот, кто её починит, сможет использовать машину, чтобы воспроизвести любую вещь, которую пожелает.

Слух: Жители окрестных поселений очень удивляются постигшей Спеллгилл катастрофе. Говорят, что никто за пределами этого района не почувствовал землетрясения, разрушившего здания. Горожане начали задаваться вопросом, были ли подземные толчки полностью естественными.

Странность: Прямо за городом есть длинный туннель, сделанный из виноградных лоз. Точнее, виноградные лозы растут сами по себе в форме туннеля, который, кажется, ведет из ниоткуда в никуда. Они роняют маленькие стручки семян, которые прилипают к одежде. Если стручки не сорваны, они быстро начинают пускать корни в материал.

Кокл не запрещён законом, но не одобряется из-за высоких ставок. Желающие присоединиться к игре, должны начать свой банк с обещания сердца живого существа. Прежде чем присоединиться к игре, они должны предоставить доказательство того, что они могут получить, или уже получили, сердце.

Леди Перрикс: Уровень 4, боевые и оборонительные задачи как уровень 5; Здоровье 24

Ангуланские рыцари, стр. XXX

Эймс Гилли: Уровень 3, понимание нуменеры как уровень 5

Джесра Крис: Уровень 3, все задачи, связанные со зрением, как уровень 1

Подробнее

Вислейн, стр. XXX

Глава 13: Организации

Несмотря на разобщенность и изолированность, в Девятом мире хватает могущественных и влиятельных организаций. В этом разделе описываются некоторые из наиболее известных групп и преимущества, которыми пользуются их члены. Если ИП присоединяется к одной из этих организаций, в следующий раз, когда он получит возможность взять новое умение, он может взять преимущество, а не умение.

Орден Истины

Почти наверняка самая сильная и могущественная организация Стидфаста, а возможно, и Запределья, была основана первым янтарным папой, верховным отцом Калавалом, около 400 лет назад. Её члены называются жрецами Эонов и являются самыми известными экспертами в обращении, идентификации и использовании нуменер и других знаний. В большинстве общин жрецы Эонов – это местные

"мудрецы", на которых смотрят как на лидеров и советников в важных аспектах жизни.

Хотя Орден Истины кажется религией, формально это не так. Папство имеет структуру, подобную священству, и называет своих членов “священниками”, но это не религия — это почитание интеллекта, понимания и чудес, которые возникают из науки, техники и нуменеры. Фактически, при нынешнем янтарном папе, Дурранете VI, жрецы Эонов обнаружили, что люди Стидфаста более склонны уважать, восхищаться и повиноваться Ордену Истины, если они думают о нём как о религии. Так, в крупных городах Орден начал проводить квазирелигиозные службы, чтобы поддержать эту идею. Они ритуализируют свои учения, чтобы создать нуменерам репутацию ключа к развитию человечества. Они восхваляют прошлое и тех, кто жил в нем, за ум и знания.

Тем не менее, многие относятся к Ордену как к религии, несмотря ни на что. Такие почитатели не члены, а скорее “единоверцы”. В их глазах Орден сосредоточен на поклонении прошлому и древним, которые создали фантастические устройства и странные открытия, наполняющие Девятый мир. За последнее столетие орден мало что сделал, чтобы ослабить эту идею. Орден содержит небольшую армию, а также большую организацию агентов, наблюдателей, клерков, писцов и другого персонала. Штаб-квартира находится в городе Ци, в комплексе, известном как Дуркхал. У них также есть секретная крепость под названием Цитадель Проводника, которая находится в параллельном измерении и может быть доступна любому высокопоставленному жрецу Эонов.

Дополнительную информацию о верховном отце Калавале и основании Ордена Истины см. в “Янтарном монолите", стр. XXX.

Ци, стр. XXX

Дуркхал, стр. XXX

Стидфаст, стр. XXX

Запределье, стр. XXX

Жрец Эонов, стр. XXX

Нуменера, стр. XXX

Небеснополя облачнокристалов, стр. XXX

Гейянцы, стр. XXX

Многие жрецы Эонов находят анимизм геянцев, которые верят, что людей, существ, объекты, места и даже понятия, населяет безграничное число сверхъестественных духов, озадачивающим и, возможно, угрожающим взглядом на мир.

Подробнее

Аугур, стр. XXX

Аугур-Кала, стр. XXX

Примечательные члены

Самый известный жрец Эонов, янтарный папа.

Нынешний янтарный папа, Дурранет VI, носит сверкающие одежды алого, белого и золотого цветов и остроконечную шапочку, которая излучает такую глубокую ауру, что большинство людей не могут вспомнить черты папы после встречи с ним или даже его конкретные слова и манеры, хотя они помнят его советы и команды. Дурранет VI и Орден Истины защищают единство Стидфаста. Янтарный папа использует всё своё влияние, чтобы удержать Девятку Соперничающих королей от войны между собой. С этой целью Дурранет VI призвал к крестовому походу против недавно обнаруженных людей на Крайнем Севере, которые живут за пределами Небеснополей

облачнокристалов. Эти люди называют себя геянцами и являются анимистами, веря, что сверхъестественные духи населяют всё сущее. Они почитают этих духов, что Орден считает это извращеинем истины. Девять лет назад, когда гейянские исследователи впервые отважились отправиться в Небеснополя облачнокристалов и северные районы Стидфаста, янтарный папа заклеймил их врагами истины и объявил им священную войну. Первые конфликты этой войны, разыгравшиеся на Небеснополях облачнокристалов, были небольшими стычками. Тем не менее, Орден приказал большому отряду воинов отправиться на север и разгромить гейянцев на их родине, желая выпустить воинственный пыл подальше от Стидфаста, ибо мир – лучший способ укрепить истину.

Преимущества членства

Символ: Квадрат, вплетенный в четырехлопастный узор
Мото: Слава создателям истины и понимания
Знак членства: Символ в виде броши, амулета или татуировки
Преимущества: Прежде всего, это уважение, которое вызывает жрец Эонов. Однако вступление в эту прославленную организацию требует многих лет формальной подготовки. Кроме того, вместо получения нового навыка жрец Эонов может выбрать одну эзотерию, которую может использовать нано первого уровня, и получить доступ к её способности (после оплаты ее стоимости). Логическим обоснованием этой силы может быть специальный имплантат, крошечное устройство или иное средство манипулирования наномашинами или другими процессами формирования реальности.

Конвергенция

Если Орден Истины и имеет антитезу, то это Конвергенция. Подобно жрецам Эонов, члены Конвергенции почитают знание прошлого, но стремятся использовать её, чтобы обрести личную власть, а не помогать окружающим. Каждый член Конвергенции хочет использовать нуменеру, чтобы получить влияние не только на людей Девятого мира, но и на саму вселенную. Они достаточно хорошо понимают нуменеру, чтобы знать, что она обладает большим потенциалом, чем известно большинству жрецов Эонов. Материя, энергия, пространство, время и даже законы физики могут быть изменены по их воле, главное – знать как и что делать. В этом стремлении они безжалостны, используя принуждение, обман и насилие. Они не позволяли ничему встать у них на пути.

Будучи довольно небольшой организацией Конвергенция может похвастаться примерно сотней членов, но с подчиненными, охранниками, лакеями и рабами общее число возрастает более чем в десять раз. Многие из членов – нано, а некоторые и жрецы Эонова, отрёкшиеся от своего ордена. Все они учёные, ремесленники, механики и теоретики, которые понимают нуменеру.

Члены Конвергенции зовутся магистр или магистрикс. Каждый из них, как правило, владеет множеством оружейных и прикладных нуменер. Большинство магистров отказались от общества в целом и живут в тайне, в одиночку или небольшими группами, трудясь над своими тёмными проектами. Конвергенция имеет три основные операционные базы, которые они называют святилищами. Это Скорпионье Святилище, Пустое Святилище и Золотое Святилище. Они соединены комплексом пространственно-преломляющих врат. Примерно треть организации действует непосредственно из этих святилищ.

Новые члены посвящаются в одном из трёх святилищ. Кандидат должен иметь состоящего в Конвергенции покровителя, должен быть чрезвычайно умён и

совершенно безжалостен в погоне за абсолютной властью — мораль и этика прокляты.

Хотя они, как правило, более спокойны по этому поводу, чем Орден Истины, магистры также надеются проникнуть в новые земли геянцев.

Скорпионье Святилище, стр. XXX
Пустое Святилище, стр. XXX
Золотое Святилище, стр. XXX
Подробнее
Университет дверей, стр. XXX

Примечательные члены

Хотя каждый из членов Конвергенции обладает уникальными качествами, у них также есть много общего.

Магистр/Магистрикс Конвергенции: Магистры и магистриксы Конвергенции обычно носят мантии с капюшоном и тяжелый медальон с похожим на глаз символом организации. Члены общества высокомотивированны и обычно придерживаются мнения, что цели оправдывают средства, а эти цели – достижение личной власти и знания. Как правило, они одержимы властью и безжалостны в её получении. Некоторые более чем готовы договариваться, торговаться или вести переговоры. Мало кто на самом деле наслаждается конфликтом. Но на случай схватки, большинство из них носят артефакт, называемый терроризатором, который разрушает живые цели вызывая невероятную боль.

Преимущества членства

Символ: Переплетённый глаз
Мото: Используйте прошлое для личной власти
Знак членства: Символ в виде броши, амулета или татуировки
Преимущества: Вместо того, чтобы овладеть новым умением, члены могут извлечь выгоду из своего длительного воздействия на реальность, умопомрачительных технологий и причудливых ментальных техник. Это преимущество даёт члену 3 очка специальной формы брони, которая защищает от повреждение Интеллекта и ни от чего больше.

Ангуланские рыцари

Договор: Человечеству вновь даровано господство над тяжело и часто неправильно используемой Землей. Девятый мир – это последний мир. Мы назовем его Мидгардом и будем защищать во имя человечества. Вот аспекты мира, что стоят на пути господства человечества: существа из другого мира, хищные ужасы, оставшиеся из нечеловеческого прошлого, люди, которые обратились против своего собственного вида, и любой, кто препятствует великому благу где бы то ни было. Эти аспекты мира будут уничтожены мечом или пламенем во имя Мидгарда и духа Ангул.

Иногда в Стидфасте правосудие вершится клинком, несравнимым с любым королем или принцем. Ангуланские рыцари – это орден, посвятивший себя развитию человечества как вида. Они не только игнорируют местные органы власти, классовые и религиозные различия, они ненавидят их. Ангуланские рыцари чувствуют себя способными исправлять ошибки, выносить приговоры, видеть, как вершится правосудие, и лишь немногие встают у них на пути.

Женщина по имени Ангула основала орден более 350 лет назад, и её учение

настолько распространилось, что по крайней мере 800 рыцарей странствуют по Стидфасту. Более века назад рыцари заключили договор с Тукерой, известной как Великий Дрейк и почитаемой всеми кси-дрейками. Сегодня рыцарство и кси-дрейки действуют сообща.

У Ангуланских рыцарей нет централизованного руководства. Вместо этого члены поднимаются по тринадцати рангам, пока не достигают титула великого рыцаря, самого высокого из возможных. Количество великих рыцарей не ограничено. Целиком ранговая система выглядит так: красный поборник, синий поборник, чёрный поборник, рыцарь-искатель, рыцарь-мститель, рыцарь-защитник, рыцарь-маршал, рыцарь-судья, рыцарь-командир, мастер-рыцарь, рыцарь-консул, лорд-рыцарь и великий рыцарь.

Рыцари поддерживаются и благословляются Орденов Истины и даже жрецы Эонов вне ордена оказывают им уважение и помогают им. Однако рыцари, верные своему уставу, не уделяют священникам особого внимания. Многие ошибочно полагают, что эти две группы официально связаны или что рыцарство подчиняются янтарному папе, но ни то, ни другое не является правдой. После вступления в рыцарство в Святилище Ока, что в Гхане, центральной операционной базе ордена, рыцарю поручается выйти в мир и обеспечить соблюдение Договора.

Ангуланцы обычно презирают мутантов в любой форме и быстро искореняют их. Они не занимаются визитёрами, но позволяют им жить, если существа не противостоят рыцарям напрямую.

Магистр/Магистрикс Конвергенции: Уровень 5, сопротивление ментальным эффектам как уровень 6; получает 4 брони на 10 минут с помощью эзотерии; дальняя атака терроризатором наносит 4 очка урона, а цели, которые проваливают дополнительный бросок защиты, теряют свой следующий ход

Кси-дрейк, стр. XXX

Договор между орденом и кси-дрейками породил сравнение: "дружба близкая, как между рыцарем и драконом.”

Святилище Ока, стр. XXX

Кастелян Вайнабас: Уровень 6; броня 2; длинная электрическая пика наносит 8 единиц урона

Примечательные члены

Ангуланских рыцарей можно было встретить почти где угодно. Но они всегда приходят в Ледон, Святилище Ока. И любой, кто входит туда, скорее всего, рано и часто общается с кастеляном Вайнабасом.

Кастелян Вайнабас: Крепкий и высокий, несмотря на седые волосы и морщинистое лицо, кастелян Вайнабас (который, в дополнение к статусу в цитадели, является великим рыцарем), следит за деталями, как незначительными, так и важными в святилище Ока. В том числе он берёт на себя переговоры с важными посетителями, будь то потенциальные члены ордена или подозреваемые в сговоре с мутантами. Вайнабас справедлив, но когда дело дойдёт до наблюдения за соблюдением законов ордена, он не нарушит своего кодекса.

Преимущества членства

Символ: Скрещенные мечи на поле зеленого, красного и желтого цветов
Мото: За людей
Знак членства: Брошь с обозначением ранга
Преимущества: После прохождения всех необходимых инициаций, и получения

ранга красный поборник, член рыцарства может получить специальный бонус +1 к урону, когда чувствует, что его бой работает на поддержание договора. (Игрок и МИ могут решить, оправдывает ли конкретная ситуация получение бонуса.) Эта способность должна быть выбрана вместо нового умения.

“За долгую историю Земли другие разумные виды эволюционировали, жили и умирали здесь, но человечество, похоже, имеет особую связь с этим местом.”

– Визикстру, варьелленский философ

Зазубренная Мечта

“Война – это горнило, в котором выковывается сила, мужество и отвага. Это мачта, сотворённая из огня. Наша мечта – это мечта зазубренных клинках, крови, костях и криках боли. Только через войну мы можем продвигаться вперед. Древние знали это. Они вели войны на протяжении всей долгой истории нашего древнего мира. Они вели войны с совершенно разными мирами. Когда эти войны закончились, они искали новые миры и даже целые новые вселенные, чтобы сражаться. Древние знали. Именно благодаря этому они становились сильными.

Теперь мы здесь, и огонь тигля посылает нам зазубренную мечту. Мы не можем уклониться от этой ответственности. Наша судьба – стать великими, как стали великими древние. И мы можем сделать это только через кровопролитие, насилие и войну.

Такова зазубренная мечта”

—Джиа Соуман, искатель мечты

Зазубренная Мечта – это тайный культ, распространившийся по всему Стидфасту и Запределью. Его членов немного, но они широко разбросаны, их тайные ячейки встречаются тайно и страшатся обнаружения прежде, чем они будут готовы.

Зазубренная Мечта хочет создать конфликт невероятных масштабов. Их лидеры, называемые искателями мечты, утверждают, что им приснился сон, посланный “огнём” или “пламенем”, который воплощает эволюцию и естественный отбор, ускоренный интенсивным конфликтом. Короче говоря, они хотят войну и ничего, кроме войны. Для культа мир – это смерть, ибо вид и культура перестают развиваться. Их не интересуют мелкие конфликты, только крупные сражения и длительные войны действительно проверяют культуру. Отдельные люди не имеют значения для их плана, только большие группы людей.

С этой целью члены культа пытаются тайно манипулировать событиями, подталкивая государства к войне. Они проникают в другие организации и достигают позиций, где они могут шептать на ухо лидерам (или сами могут стать лидерами). Они пытаются стимулировать разработку и производство оружия. Они контролируют военные академии. По мере развития их планов, они порождают недоверие и отчуждение между людьми и ищут способы вызвать голод или другие события, которые приводят группы к конфликту.

В Девятом мире легко вызвать недоверие, даже слишком легко, но вот сплотить людей вместе, чтобы создать армию любого большого размера, значительно тяжелее. Благодаря этому складывается парадоксальная ситуация: некоторые члены Зазубренной Мечты стремятся разделить людей, а другие – объединить их. Они хотят создать нации, а не изолированные деревни или племена, а затем погрузить нации в войну.

Культ организован в маленькие изолированные ячейки. Часто член одной ячейки

не знает членов какой-либо другой ячейки. Однако, временами члены культа носят тайный знак на одежде или татуировку на теле. Эти символы включают в себя небольшой нож с зазубренным лезвием, спираль против часовой стрелки вокруг открытой ладони или серебристую (или чёрную) птицу, пикирующую вниз с вытянутыми когтями.

Типичная ячейка включает в себя одного искателя мечты и 4-5 других членов. Ячейка редко имеет постоянную штаб-квартиру, предпочитая собираться в разных местах. Искатель мечты приносит на собрания переносную святыню, похожую на большой чемодан на колёсиках. Члены церкви молятся огню, ища ясности и просветления. Однако они не думают об огне как о разумном существе, подобном богу. Они признают его как фундаментальную силу во Вселенной, находящуюся за пределами сознательной мысли, выбора или намерения.

На собрании искатель мечты координирует действия всех членов ячейки. Несмотря на стремление к войне и кровопролитию, искатель мечты подчеркивает важность терпения. Медленные движения и манипуляции необходимы для достижения глобальных целей. Поскольку кругозор Зазубренной Мечты намного шире, чем у любого отдельного человека, цели культа простираются на целые жизни.

Скрытные члены ценят скрытые преимущества. Многие подвергаются хирургическим операциям (часто выполняемым ячейкой), чтобы получить подкожное оружие, защиту и улучшения. Шрамы от такого лечения высоко ценятся и уважаются культом, хотя и скрыты от остального общества.

Примечательные члены

Поскольку большинство ячеек действуют в тайне, редко кто из них становится известным членом Зазубренной Мечты – слухи и домыслы являются нормой.

Ариас Фолон: Эта кремнеглазая искательница мечты одевается в смесь серого и коричневого и часто носит на шее большую четырехглазую змею. Она руководит большой ячейкой в Ци, к которой состоят двадцать человек. Многие культисты признают ее фактическим лидером Зазубренной Мечты, но она будет отрицать это.

Преимущества членства

Символ: Серебристая или чёрная птица, пикирующая вниз с вытянутыми когтями, нож с зазубренным лезвием или спираль против часовой стрелки вокруг открытой ладони.

Мото: Пламя вдохновляет нас сделать Зазубренную Мечту реальностью для всего мира

Знак членства: Скрытый символ, вышитый на одежде или вытатуированный на плоти.

Преимущества: Вместо того, чтобы получить новое умение, члены культа могут имплантировать имеющееся оружие или устройство в собственное тело. Предмет будет полностью скрыт и всегда останётся незамеченным. Имплантированный нож можно выдвинуть из запястья. Имплантированный генератор силового щита нельзя было отобрать.

Красные Флоты

Красные Флоты – это самоуправляемая команда странников, воров, учёных и других негодяев, которые плавают в открытом и низком морях в поисках природных сокровищ. Они не заботятся о искусственных сокровищах; на самом деле, многие

красные флоты избегают и боятся нуменер. Другие превращают своё отвращение в прибыль, продавая любой обнаруженный товар тому, кто больше заплатит. Однако их истинная цель – открытие природных чудес моря, хотя не всегда ясно, как они решают, что естественно, а что нет.

Считается высокой честью быть первым из Красных Флотов, кто столкнулся с ранее неизвестным существом или океанической особенностью, и члены экипажа видят свою славу, посещая Капаринский музей, в равной мере морской музей, зал славы и библиотеку. Там они размещают свои находки, рассказывают истории или хранят судовые журналы для всеобщего обозрения и восхищения.

Многие члены экипажа будучи на берегу живут в Капарине, включая Саллиан Орсей Красную (один из основателей Красного Флота, а теперь правительница города) и отставного капитана Красного Флота Джеймсон "Брехня" Коннел. Когда члены организации умирают, их близкие набивают карманы покойных драгоценными вещами, а команда устраивает им настоящее морское погребение. Тело кладут на дно океана, накрывают камнями и связывают линем, чтобы оно не всплыло.

Несмотря на неприязнь ко всему, что связано с нуменерой, Красные Флоты любят подводные лодки. Первоначально спроектированные и построенные Мергином ”Марджи” Каром, ещё одним основателем Красного Флота, подводные лодки представляют собой биокорабли из чистого синта, которые безопасно погружаются на глубину до 5 миль (8 км) и остаются там до шести лет. Биоэлемент поступает от существа, обитающего в корпусе корабля, которое обеспечивает пищу и пресную воду и перерабатывает загрязняющие вещества. Чистый синт позволяет экипажу видеть во всех направлениях, а на некоторые из последних моделей подводных лодок установлены системы приближения, камуфляжа и освещения, дающие лучшее “донное питание” — медленное погружение прямо над океанским дном, чтобы обнаружить скрытые существа.

К сожалению, много лет назад Мергин Кар скоропостижно скончался, унеся с собой секреты подводных лодок. Красные флоты оплакивают его потерю в мемориальной комнате МКФ и крепко держатся за оставшиеся корабли, зная, что новых не будет.

МКФ , стр. XXX
Капарин, стр. XXX
Ариас Фолон: Уровень 7
Ци, стр. XXX
Саллиан Орсей, стр. XXX
Саллиан Орсей: Уровень 6; здоровье 28; меч наносит 6 единиц урона
Капитан Коннелл, стр. XXX
Капитан Коннелл: Уровень 4; Здоровье 16

Подробнее
Хэдстоун, стр. XXX

Примечательные члены

Два самых известных члена Красного Флота на самом деле отставные капитаны.

Саллиан Орсей: Эта высокая, стройная женщина с темно-рыжими волосами выглядит лет на двадцать, но, вероятно, вдвое старше. Она была одной из первых основательниц Красного Флота, а теперь правит городом Капарин.

Джеймсон "Брехня" Коннел: У этого крепкого мужчины растрёпанные волосы,

выпученные глаза и несколько металлических зубов. Ходят слухи, что во время неудачной экспедиции он убил и съел всю свою команду. Он известен своей жестокой агрессией против любого, кто угрожает ему.

Преимущества членства

Символ: Серый круг с красной дугой в верхней части

Мото: Найди, покажи, хвастайся

Знак членства: Непромокаемая накидка с символом группы на нагрудном кармане

Преимущества: Вместо того, чтобы получить новое умение, член Красного Флота может получить устройство, имплантированное в горло, которое позволяет дышать водой так же легко, как воздухом. Эта процедура должна быть проведена в МКФ в Капарине.

Сараценианцы

“С чего бы мне хотеть принадлежать к их числу? Куча ненасытных болтунов. Я лучше проведу время с растениями. По крайней мере, они используют свои рты для чего-то более умного, чем сплетни и отравление газом.”

– Миртл Галгиан, бывший самоизбранный президент сараценианцев

Эта широко распространенная группа учёных изучает и поклоняется растениям, в частности необычным и плотоядным растениям, а также растениеподобным хищникам. Обычно выделяющиеся тёмно-зелёной волокнистой одеждой, часто украшенной яркими украшениями, саррацениане представляют собой разнообразную и свободную группу. Некоторые остаются в своих родных городах, ухаживая за роскошными оранжереями, садами и зоопарками, в то время как другие путешествуют по миру в поисках уникальных находок. Некоторые саррацениане – ученые, которые расщепляют гены и скрещивают существ в секретных лабораториях, в то время как другие поют лепесткам своих любимых цветов и называют их друзьями. Другие члены группы выводят, размножают или тренируют растительноподобных существ, населяющих мир. У большинства саррацениан есть только две общие черты: почти религиозное благоговение перед любым видом животного или растениеподобного животного и твёрдая вера в то, что Дикий сад, расположенный в Цесилианских джунглях, является их меккой и местом рождения всего, чему они поклоняются.

Некогда Сараценианцы были видной организацией в Стидфасте, а её члены высоко ценили свои навыки в целительстве, ядах, генетическом сплайсинге, защитных мутациях и многом другом, на они давно впали в немилость. Несмотря на упадок организации в целом, отдельные её члены ценятся за знания и понимание живого растительного мира. Иметь сараценианца в качестве травника, целителя, биолога или селекционера растений – это действительно благо.

Примечательные члены

У Сараценианцев нет формальной иерархии, а те, кто утверждает, что говорит от имени всей группы, делают это по собственной воле и обычно без какого-либо консенсуса относительно их авторитета. Местные члены авторитетно высказываются, когда растения становятся предметом политического интереса.

Чи Брогз: У этого вокального защитника растительной жизни на лбу спиральные татуировки и короткие ухоженные усы. Он живет в Тэморе и пытается заслужить себе место среди советников лидера страны. Не имея никакого прогресса на этом фронте,

Чи проводит дни, консультируя любого садовника или фермера в Ауспаре, который будет слушать его.

Преимущества членства

Символ: Плотоядное растение, держащее солнце в челюстях

Мото: Говори и действуй для зелени

Знак членства: Тёмно-зёленая одежда из тканых растительных волокон, синие губы

Преимущества: Вместо того, чтобы овладеть новым умением, участники могут узнать больше о секретных растительных средствах и других препаратах, связанных со здоровьем. В результате они и все их союзники в непосредственной близости добавляют 1 к броскам восстановления.

Дикий Сад, стр. XXX

Цесилианские джунгли, стр. XXX

Чи Брогз: Уровень 3, социальные взаимодействия как уровень 4, исцеление и растения как уровень 5

Тэмор, стр. XXX

Саррацианцы обычно красят губы в синий цвет, чтобы показать, что они говорят от имени своей любимой растительной жизни

Бросок восстановления, стр. XXX